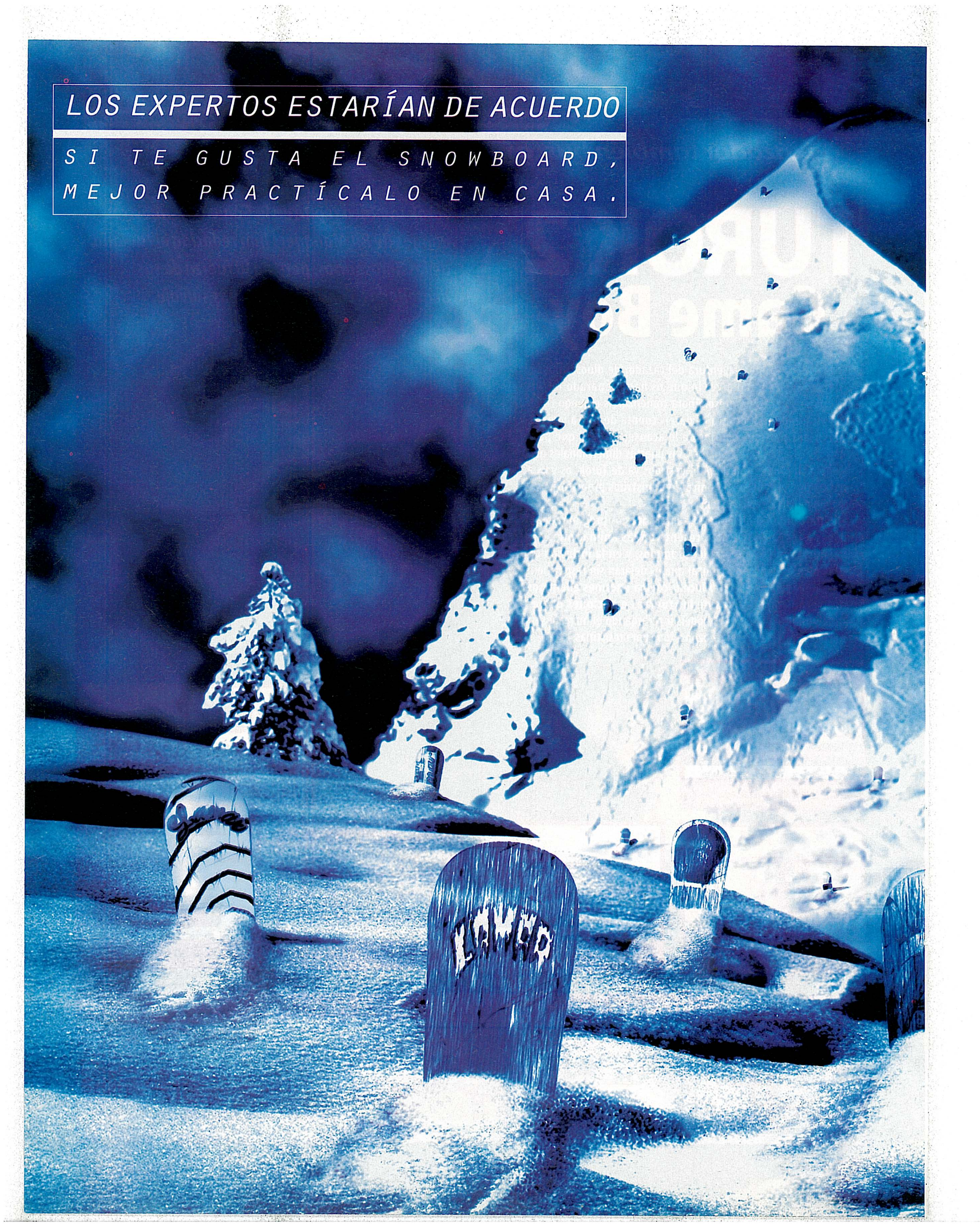

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO VII Nº 73 - 395 PTAS
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
LOS ÉXITOS DE ESTAS NAVIDADES
F-ZERO X
V-RALLY´99
EXTREME G2
BODY HARVEST
Y UN ANTICIPO DE LO QUE VENDRÁ
CASTLEVANIA
SUPERMAN...
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
¡REVIEWS EN EXCLUSIVA!
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
¡¡EL MEJOR JUEGO DEL SIGLO!!
TUROK 2
ACCIÓN TOTAL EN NINTENDO 64
«Rogue Squadron» arrasará en Nintendo 64
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
Así será la última genialidad de Lucas Arts
8 424094 810024 00073
EMPEZAMOS LA GUÍA MÁS SALVAJE DE «TUROK 2»


LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD, MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.



1080° TenEighty
SNOWBOARDING
DAMAGE
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO64
www.nintendo.es

Sumario Nº73 Diciembre

Big N 8

Noticias/Previews 24

Trucos 94

Selección Nintendo 98

Previews

Rogue Squadron 14

Reportajes

Game Boy Color 36

Novedades

Legend of Zelda 40

Turok 2 48

V Rally ´99 54

F-Zero X 60

Extreme G2 64

SCARS 68

Turok 2 GB 70

Guías

Mission: Impossible 74

Forsaken 82

Turok 2 88



Pag. 40



Pag. 48



Pag. 54



Pag. 70



Pag. 68



Pag. 64

Novedades

Comentamos y puntuamos los juegos que no deben faltar en vuestra librería. Desde Zelda a F-Zero pasando por el genial Turok 2.



Pag. 14



Pag. 24

Previews

Y si el 98 ha sido un año excelente para la N64, lo que se prepara para el 99 os va a alucinar. Aquí van los Castlevania, Superman, Goemon 2...



Pag. 30

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Roberto Lorente

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucia: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92



Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas


¿QUIÉN SERÁ
EL CAMPEÓN MUNDIAL?
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto, estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Nintendo®

NOVEDADES EN EL CAMPEONATO de F-1 WORLD GRAND PRIX



Ante la masiva participación en el campeonato, hemos decidido no sólo premiar a los tres primeros sino a los cien mejores pilotos de España.

Los CIEN primeros GANARÁN como mínimo un juego.



www.nintendo.es



AMPLIAMOS EL NÚMERO DE GANADORES
LOS 100 PRIMEROS TIENEN REGALO SEGURO



del 19 Octubre de 1998 al 29 de Enero de 1999

Regalamos más 1.000.000 de pesetas en premios

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:





- Modo Time Trial
- Circuito de Jerez (Grand Prix de Europa)
- Elige el nivel de dificultad, el equipo, el coche y los parámetros que quieras.



LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y te dirán al instante tu clasificación...

GANA

Aqui figuraran los tiempos que debes comunicarnos.

PRIMER PREMIO: El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

SEGUNDO PREMIO: El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

TERCER PREMIO: El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

DEL CUARTO AL 100: Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la Tarjeta de Registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix. Bases depositadas ante Notario.

la imagen

Gran éxito de nuestro stand en el SIMO

Los que os pasasteis por la reciente edición del SIMO, que se celebró en el ferial Juan Carlos I de Madrid entre el 3 y el 8 de noviembre, seguro que no dejasteis de visitarnos en el **stand que Hobby Press, nuestra editorial, montó en el pabellón 6.** Allí pudisteis **jugar con varias consolas,** y también participar en alguna de las competiciones de velocidad que organizamos con el magnífico «F-1 WGP». Además, puede que incluso os llevarais a casa una portada del número 60 con vuestra cara en lugar de la de James Bond.

En otros stands estuvieron compañías como **Ubi Soft o Psygnosis enseñando sus últimas novedades para Nintendo 64,** así que la feria fue de lo más productivo. Esperamos veros por allí el año que viene.

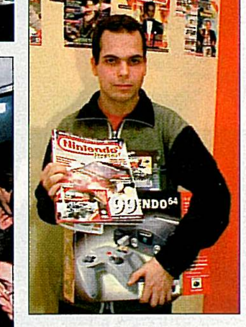


Los expositores con los juegos de Nintendo 64 estuvieron siempre a tope. La gente se divirtió de lo lindo jugando con superéxitos de la talla de «F-1 WGP», «1080º», «Doom» o «ISS '98».



Nuestro stand se encontraba en el pabellón 6, donde estuvo todo lo relacionado con los videojuegos. Allí también se dieron cita compañías como Ubi Soft o Psygnosis.

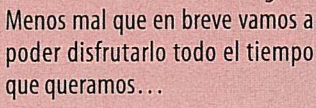




Arriba, Daniel Radio posa con la Nintendo 64 que ganó en uno de los concursos de «F-1 WGP».

¡Hyrule existe!

Que sí, que es verdad, que **está en Alemania. Nosotros lo visitamos el pasado 14 de octubre,** en la presentación oficial de «Zelda 64» a nivel europeo. Bueno, en realidad es **un pueblo que se llama Freilichtmuseum Hessen Park** nada menos, pero es clavadito a la aldea del juego. En una de esas casas, Nintendo nos dejó probar la nueva aventura de Link durante ocho horas seguidas, aunque se nos pasaron volando. Menos mal que en breve vamos a poder disfrutarlo todo el tiempo que queramos...





Nintendo Acción tenía su puesto de juego reservado en la presentación de «Zelda 64». El escenario no podía ser más apropiado: un pueblo clavadito al del cartucho.

La mano es el mando

The Glove es el pad del futuro: se ajusta como un guante a tu mano y te permite jugar con sólo **girarlo en cualquier dirección.** Es un poco aparatoso pero incluye una sofisticada tecnología que lo hace compatible con los accesorios de la consola. Lo fabrica **Reality Quest y está disponible en USA.**






NINTENDO64
INFOGRAMES
ESPAÑA
La mejor simulación
de rally por fin en N64
Gallagher
V-RALLY
NESTE
11
INFOGRAMES
V-RALLY
EDITION 99
NINTENDO®,NINTENDO 64 and are trademarks of NITENDO CO., LTD - ©1998 Infogrames Multimedia et Photos : Sports Images.

¿Dónde te dieron el carné?

Nos habían dicho que la segunda parte de «San Francisco Rush» va a traernos emociones fuertes, pero no hasta este extremo. Lo mejor es el texto de la publi: **"la secretaria llamará a una ambulancia cuando saque la cabeza de tu radiador"**. ¡Pues ya está tardando!



EL OJO CRÍTICO

El fin de año se acerca, y con él la campaña de Navidad y los lanzamientos más esperados. Este año, la Nintendo 64 se la va a llevar de calle con «Zelda» y «Turok 2», dos cartuchos que es imposible que encontréis en otra consola. ¿Alguien dudaba de la capacidad de nuestra máquina? ¿Nadie responde? ¿Dónde se han metido los críticos?

el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	8
2. V-Rally	=	6
3. Turok 2	N	1
4. Donkey Kong Land III	=	12
5. Turok	3	12
6. Pocket Bomberman	5	9
7. King of Fighters	6	8
8. Lucky Luke	7	10
9. Bust-A-Move 2	8	11
10. Pitufos 3	9	10

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	8
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	11
3. Terranigma	=	21
4. Donkey Kong Country 3	=	24
5. Lucky Luke	=	12
6. Tintín El Templo del Sol	=	24
7. Kirby´s Fun Pack	=	22
8. Street Fighter Alpha 2	=	24
9. Tetris Attack	=	26
10. Super Mario World 2	=	28

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	N	1.	11. F-Zero X	N	1.
2. Turok 2	N	1.	12. Forsaken	8	6.
3. Banjo-Kazooie	1	4.	13. Diddy Kong Racing	9	12.
4. Super Mario 64	2	22.	14. NBA Courtside	10	6.
5. GoldenEye 007	3	14.	15. Extreme G 2	N	1.
6. F-1 World Grand Prix	4	3.	16. Mortal Kombat 4	11	4.
7. ISS´98	5	3.	17. Yoshi´s Story	12	9.
8. 1080º Snowboarding	6	2.	18. Quake	13	8.
9. V-Rally ´99	N	1.	19. Mario Kart 64	15	18.
10. Mission: Impossible	7	3.	20. Starshot: Space Circus Fever	19	2.





Antonio Escudero García
(Valladolid)

Éste sí que es un dibujo "inteligente". Ahí tenéis al pobre Turok, tan confiado él, sin darse cuenta de que los enemigos de su nueva aventura se las saben todas. Y es que con los avances de la inteligencia artificial ya no te puedes fiar de nada ni de nadie. Un aplauso, con mando incluido, para nuestro lector Antonio Escudero, que lo ha sabido contar con tanta gracia.

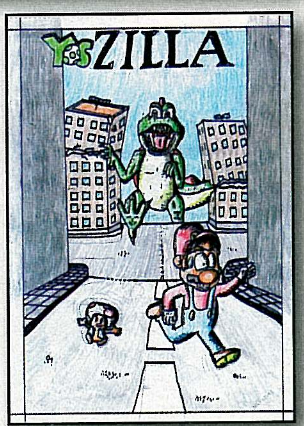


Antonio Manteca Ortega
(Madrid)



Ignasi Garrido Castañé
(Barcelona)

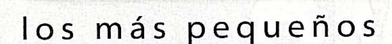
Manuel Nieves
(Madrid)



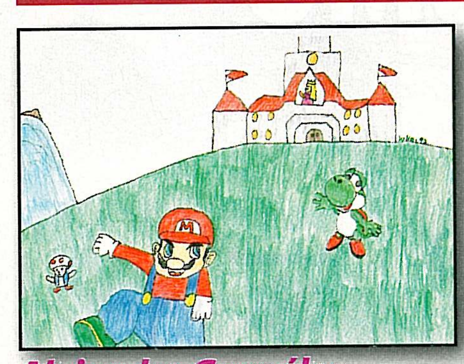
Alberto Repiso Herrero
(Ávila)

En colaboración con NORMA Cómics

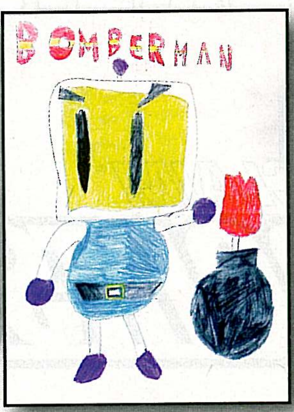
Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.



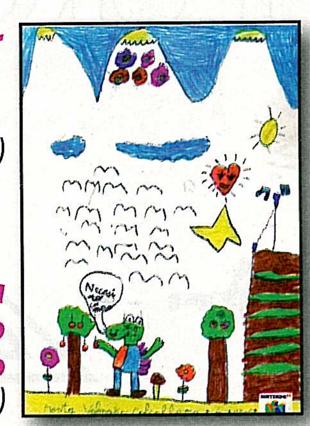
los más pequeños



Alejandro González
10 años (Albacete)



Fco. Javier Martínez Gascón
7 años (Madrid)



Marta Valmaño Caballero
6 años (Madrid)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.**

a veces llegan cartas...

ME LLAMO " F ", " J.F ".

SOY EL AGENTE SECRETO DE NINTENDO MAS VICIADO DE JAPÓN. MI JEFE, EL AGENTE MIYAMOTO ME ENVÍA PARA UNA MISSION MUY COMPLICADA . TENDREIS QUE DARME EL RELOJ A LAS 11H55 EN LA PLAZA MAYOR CUANDO EL AUTOBUS 128 PASA DELANTE DEL CUBO DE BASURA DE LOS MENÉNDEZ . SI TODO VA BIEN, OS CONTACTARÉ DE NUEVO... ESTE MENSAJE SE AUTODETRUIRÁ DENTRO DE 64 SEGUNDOS ...

SUERTE COMPAÑEROS Y QUE LA FUERZA DEL DIOS YOSHI OS ACOMPAÑE...

AGENTE: J.F.R 64

JAPÓN

De espías
Jean François Rouzé
(Madrid)

Bilingües
Irene García-Monge Mesa
(Madrid)

Alcala de Henares 6-9-1998

Hi! Nintendo Acción.
I'm Irene Garcia-Monge Mesa.
I've a brother called Miguel.
I am ten years old.
I like nintendo and Miguel too.

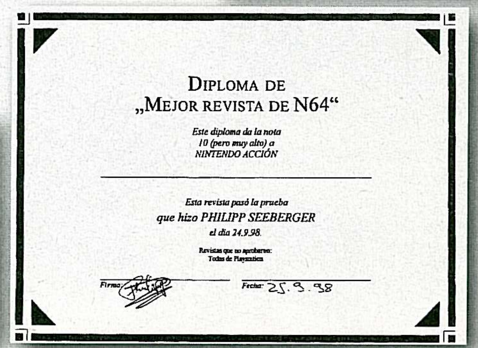
TRADUCCION

Hola Nintedo Accion.
Soy Irene Garcia-Monge Mesa
Tengo un hermano que se llama Miguel.
Tengo diez años.
Me gusta Nintendo y a Miguel tambien
¿Os gusta mi carta? Os he mandado 2 dibujo. Me gusta el inglés y el Italiano.

Adios

Quiero hacer un llamamiento a todos los profesionales del Video-Juego que ya va siendo hora de que pongan una Tienda de video-juegos para consolas en mi pueblo Puerto de Sagunto
C.P. 46520
(Valencia)

Reivindicativas
José Antonio Sánchez
Sagunto (Valencia)


Diploma de
„Mejor revista de N64"

Este diploma da la nota
10 (pero muy alto) a
NINTENDO ACCIÓN

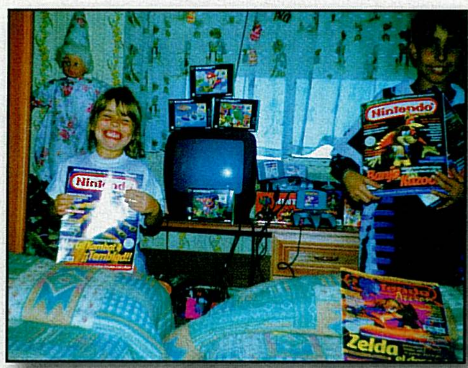
Esta revista pasó la prueba
que hizo PHILIPP SEEBERGER
el dia 24.9.98.

Revistas que no aprobaron:
Todas de Playmania

Firma: | Fecha: 25.9.98

Laureadas
Philipp Seeberger
(Baleares)

y a veces hasta fotos


Melania y Jaime Ventas
Leganés (Madrid)


Francisco Javier Haering
(Madrid)



Roger y Ferrán Galobardes
(Barcelona)


Jesús Salas Ucero
Almazán (Soria)

El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camara y tu Printer. Qué tal ahora si te proponemos un juego. Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.










Jorge Rubio Ton
(Málaga)

•Envíanos fotos divertidas y originales



Álvaro Queizán
(Madrid)

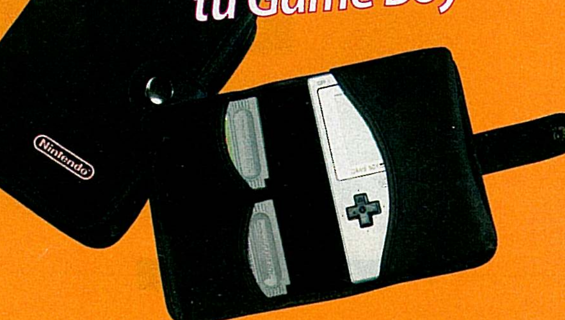



J. Calvete
(Barcelona)



Roberto Mendiola Prieto
(Vizcaya)

•Participa y gana esta funda para tu Game Boy



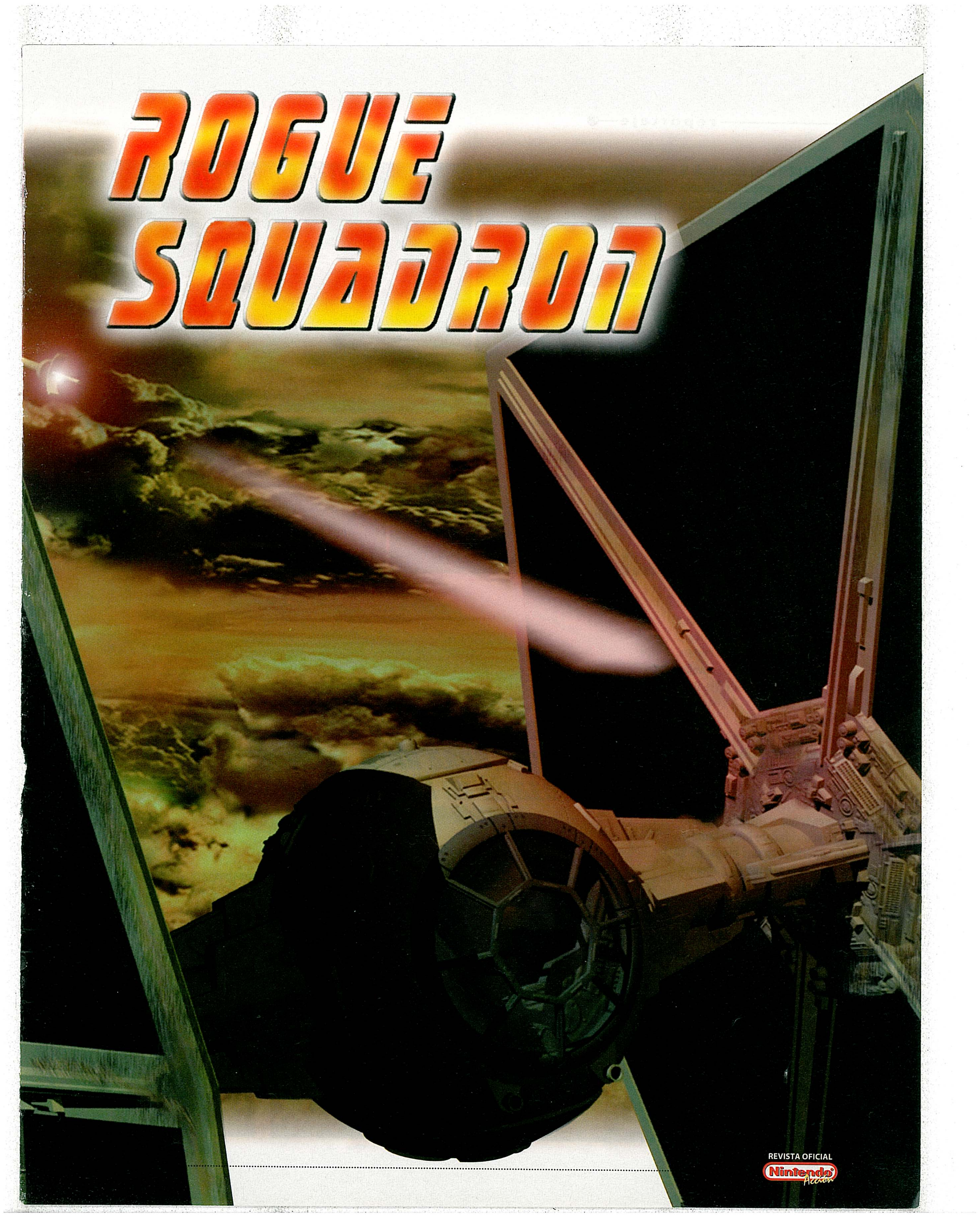


ASÍ SERÁ LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS EN NINTENDO 64

LA ALIANZA Y EL IMPERIO VAN A MEDIR OTRA VEZ SUS FUERZAS EN NINTENDO 64. LUCASARTS Y FACTOR 5 NOS INVITAN A METERNOS DE NUEVO EN LA PIEL DEL LUKE SKYWALKER MÁS JOVEN DE LA SAGA DE LAS GALAXIAS, EN UN "SHOOTER" IMPRESIONANTE EN ALTA RESOLUCIÓN. LA BATALLA DARÁ COMIENZO EN ENERO DE 1999.

Rogue Squadron ha sido concebido en un ambiente puramente Star Wars. Justo al norte de la sede de LucasArts se encuentra el rancho Skywalker, donde trabaja George Lucas, y unas millas al sur se levanta la Industrial Light & Magic. Por su parte, los Factor 5 han estado confortablemente instalados en un solariego edificio de madera, al lado de las instalaciones de Lucas. **Esto ha permitido a los programadores la oportunidad de trabajar entre los archivos más completos del fenómeno galáctico.** Allí han podido consultar datos, acceder a documentos secretos, inspirarse en maquetas casi reales... sin duda la mejor base para triunfar.

Ha habido pues comunión con el paisaje, y también entre los desarrolladores: **los dos grupos han delimitado perfectamente sus parcelas.** La gente de LucasArts se ha encargado del diseño de los niveles y en general de toda la concepción artística, mientras **Factor 5 («Turrican», «Indiana**


ROGUE SQUADRON
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

Jones» en SNES) se ha ocupado de la programación: **engine 3D, inteligencia artificial, herramientas, sonido y música.** Nada mal para tratarse del primer contacto con la máquina. De hecho afirman haberse sorprendido con las posibilidades de la consola, especialmente en el apartado sonoro.

Pero vayamos a lo que importa, al juego. **«Rogue Squadron» será un "shooter" de combate aéreo en 3D, con una fuerte carga de acción.** Nos invitará a calzarnos el traje de la Alianza y a participar en escaramuzas galácticas a lo largo de **15 niveles que dan un total de 16 misiones.**

Cada nivel se dividirá en cuatro capítulos, pero sólo podremos acceder al último si antes hemos resuelto una determinada acción especial. **En cada planeta se nos encomendará un tipo de misión: escolta, destrucción, rescate...,** todo bien aderezado por combates sin piedad a cara de perro. Empezaréis con objetivos sencillos que al poco tiempo irán combinando diferentes esquemas de misiones. Abajo **nos esperarán todos los malos que han sido en la historia galáctica,** e incluso alguno más. AT-AT, Fighters, Bombers, y otros sacados de novelas, como por ejemplo los **AT-PT, Tie-D...**

MÁS ALLÁ DE SHADOWS

Técnicamente, muchas cosas han cambiado desde el «Shadows of the Empire» con el que Lucas se estrenó en Nintendo. El tamaño de un nivel medio de «Rogue Squadron» será 20 veces más grande que el episodio del Tatooine. La **velocidad de juego también será superior, con una media de 30 imágenes por segundo,** y ha aumentado la distancia en el horizonte.

Cada planeta ofrecerá una estética diferente, en la mayoría de los casos fuera de los filmes de Star Wars. De los 15 planetas en juego, sólo el Tatooine es "pura raza". Y es que **gran parte de las localizaciones ha salido de novelas, comics** y de toda la literatura que se ha vertido sobre este fenómeno. Y como algunos stages no tenían base científica ni forma determinada, pues a inventar. Es sólo una más de las sorpresas que nos esperan en **«Rogue Squadron», el primer juego que se anuncia para el año que viene.** Que la fuerza sea con él.









LAS ALAS DE LA ALIANZA



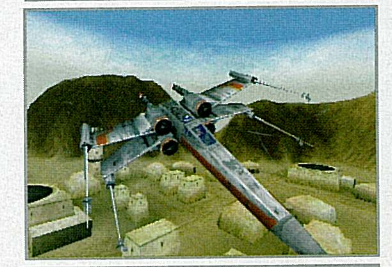


El hangar de «Rogue Squadron» estará formado por cinco espectaculares naves. Cuatro de ellas: X-Wing, A-Wing, Y-Wing y el Snowspeeder pertenecen a la tradición cinematográfica Star Wars. La quinta, el V-Wing Airspeeder, está sacado de los comics de Dark Empire. Cada nave se compone de entre 150 y 200 polígonos, mapeados en una resolución de 64x64, con texturas de 16 bit color. En principio no podremos elegir con qué nave cumplir cada misión, ni tampoco la configuración de las armas, pero a medida que progresemos en el juego se abrirán las máquinas más avanzadas y tendremos la posibilidad de rehacer con ellas los niveles que queramos.



«ROGUE SQUADRON» ES UN "SHOOTER" DE PURA RAZA QUE ARRASARÁ EN N64.

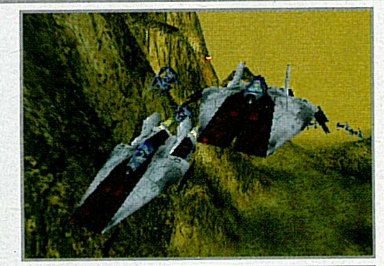
LOS PLANETAS DEL SISTEMA



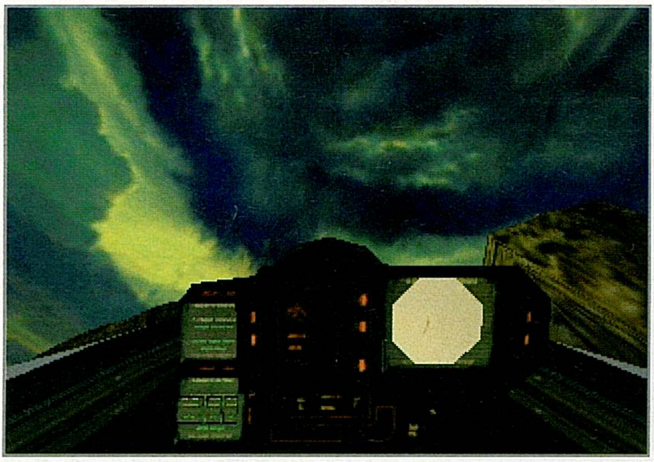
TATOOINE
Planeta desértico poblado por humanos, Jawas y Moradores de las arenas. Aquí nació Luke Skywalker, y es además el hogar adoptivo de Obi-Wan Kenobi y Jabba the Hutt.



BARKESH
En teoría un espacio neutral, en la práctica es el refugio de un grupo de simpatizantes con la Alianza. Tienen acceso a tecnología y armamento que están dispuestos a compartir.



CHORAX
Muchas de las misiones de «Rogue Squadron» suceden en este planeta, hogar de piratas y contrabandistas. Sin duda una de las zonas más importantes para nuestro escuadrón.



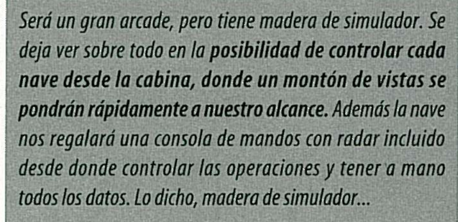
VISTAS ESTILO SIMULADOR





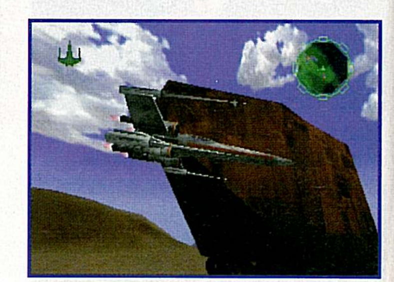
Será un gran arcade, pero tiene madera de simulador. Se deja ver sobre todo en la **posibilidad de controlar cada nave desde la cabina, donde un montón de vistas se pondrán rápidamente a nuestro alcance.** Además la nave nos regalará una consola de mandos con radar incluido desde donde controlar las operaciones y tener a mano todos los datos. Lo dicho, madera de simulador...





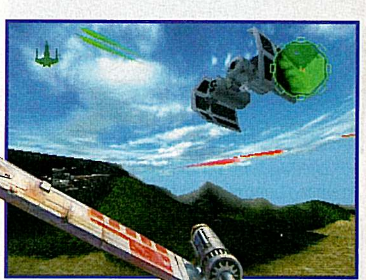








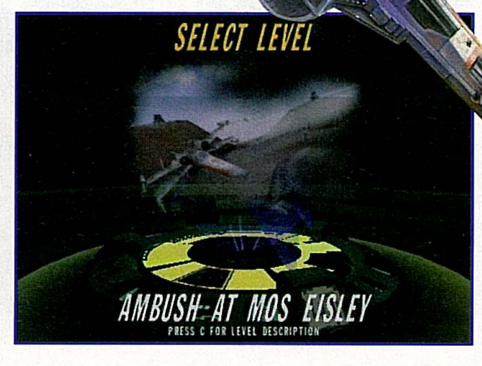
Nos aguardan dieciséis misiones en las que los combates serán constantes, y la velocidad de juego nos impedirá un solo momento de respiro. Lo que esperábamos de «Rogue Squadron».





Aquí contamos con mayor distancia de horizonte, mayor complejidad de escenario y muchos más efectos especiales que en «Shadows of the Empire».







LOS PLANETAS DEL SISTEMA



CORELLIA

En este planeta, uno de los primeros en formar parte de la República, **se supone que nació Han Solo.** Pasó a ser **controlado por las fuerzas imperiales tras la Batalla de Endor.**



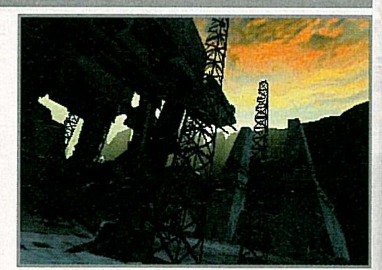
GERARD V

Aquí **ocurrió un fallido alzamiento contra el Imperio,** justo antes de la Batalla de Yavin. Fue brutalmente sofocado por las bombas de los destructores estelares.



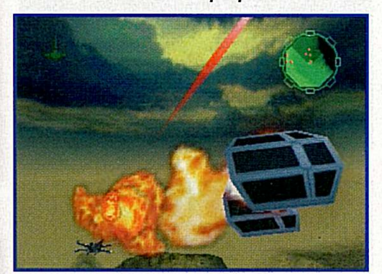
LORONAR

La mayor parte de **naves imperiales,** plataformas de armamento y androides sintéticos **se construyen en este planeta,** que pasa por ser uno de los más importantes del sistema.



BALMORRA

Localizado al borde del corazón de la Galaxia, es también utilizado como **astillero imperial.** Su principal producto es el **AT-ST Walker,** aunque en realidad hacen de todo.



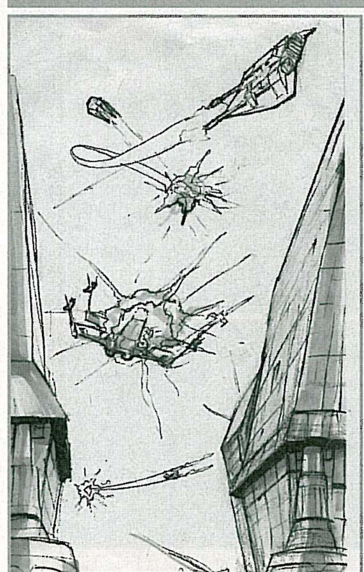
La dificultad será progresiva. Para alcanzar el nivel veterano habrá que pelear mucho.


Estas pantallas son muy espectaculares..., ahora imaginadlas en alta resolución.

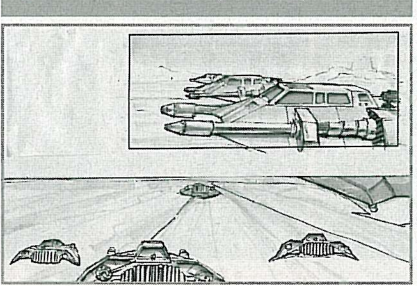

Los enemigos no serán muy listos, pero tampoco pondrán las cosas fáciles.

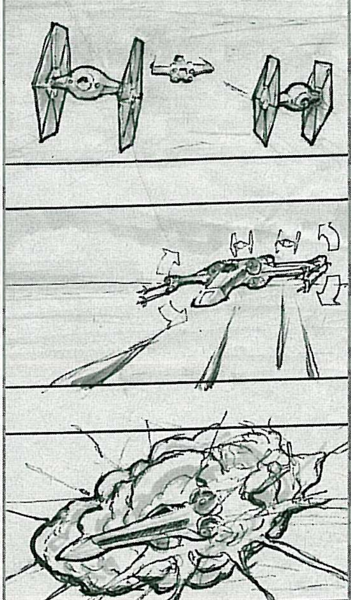
Oiréis estas explosiones en dolby sorround, con más de media hora de diálogos.

LA MEJOR PLANIFICACIÓN



El proceso de **desarrollo se ha prolongado durante más o menos quince meses.** La colaboración y el buen entendimiento entre Factor 5 y LucasArts nos han permitido disponer del juego en un tiempo record. Eso, **pese a la de bocetos, esquemas y diagramas que se realizaron antes y durante la creación.** Se invirtió casi tanto tiempo como en consultar los provechosos archivos de Lucas, con los que se han contrastado maquetas, dibujos...



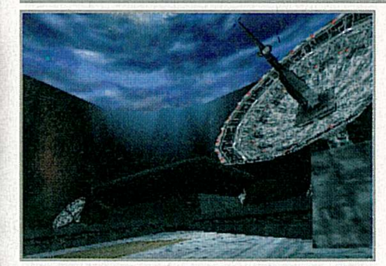




DURANTE EL JUEGO NOS ENFRENTAREMOS A TODO LO QUE "HUELA" A IMPERIO.

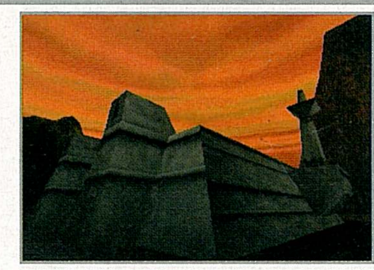
LOS PLANETAS DEL SISTEMA

LOS PLANETAS DEL SISTE



KILLE II

Además de servir de **base temporal al Rogue Squadron** durante "Shadows of the Empire", fue el lugar desde el que se **intentó la captura de Boba Fett y el rescate de Han Solo.**



KESSEL

Comparte **prisión imperial y ricas minas de especias.** Está pegado a un **grupo de agujeros negros,** conocido por Maw, que **entorpece los sistemas de navegación.**



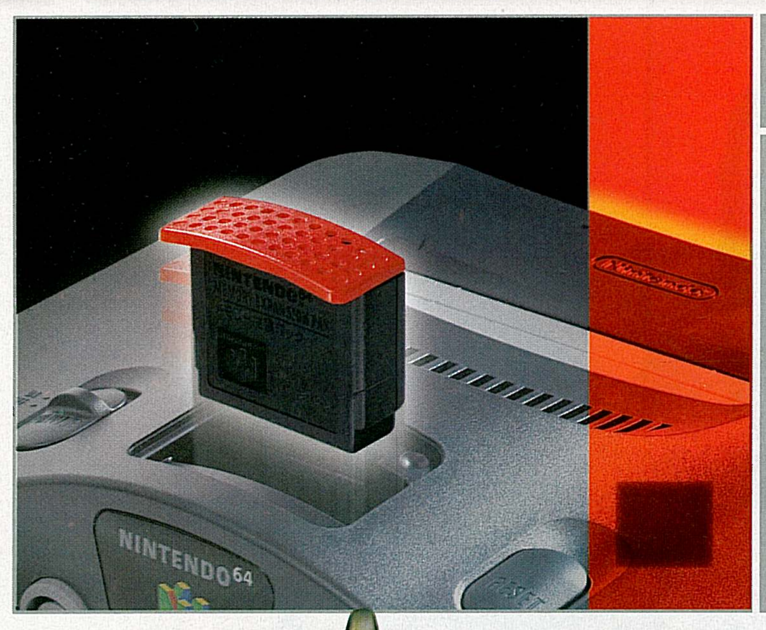
TALORAAN

Un **inexplorado y gigantesco planeta de 100.000 km de diámetro.** Su atmósfera es extremadamente rica en gas Tibanna, que sólo se puede respirar en grandes altitudes.



FEST

En este planeta **se fabrican secretamente armas para el Imperio.** Es conocido por sus investigaciones metalúrgicas, y por lo tanto un punto clave en la estrategia de ataque.

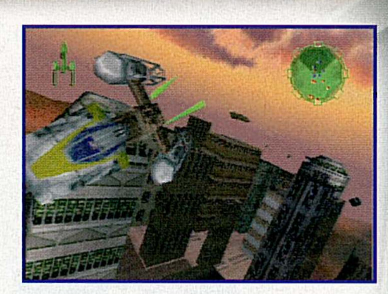


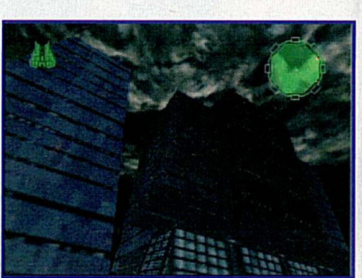
TARJETA DE EXPANSIÓN

«Rogue Squadron» será de los **primeros juegos de Nintendo 64 compatibles con la nueva tarjeta de expansión de Nintendo,** que proporciona **4 megas extra de memoria RAM.**

La primera ventaja que proporciona la notaréis enseguida: se trata del **modo alta resolución,** que ofrece imágenes a **640 x 480 pixels.** Esta tarjeta **se inserta en la parte superior de la consola,** y entre otras cosas contribuirá a aumentar la velocidad del procesador, consiguiendo que los juegos corran mejor y más rápido.

La tarjeta estará a la venta a partir de diciembre, y costará **4.990 pesetas.** Otros juegos compatibles con este nuevo periférico serán «Turok 2», «NBA Jam 99», «Duke Nukem: Zero Hour»...



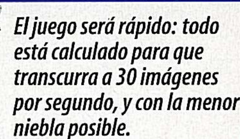


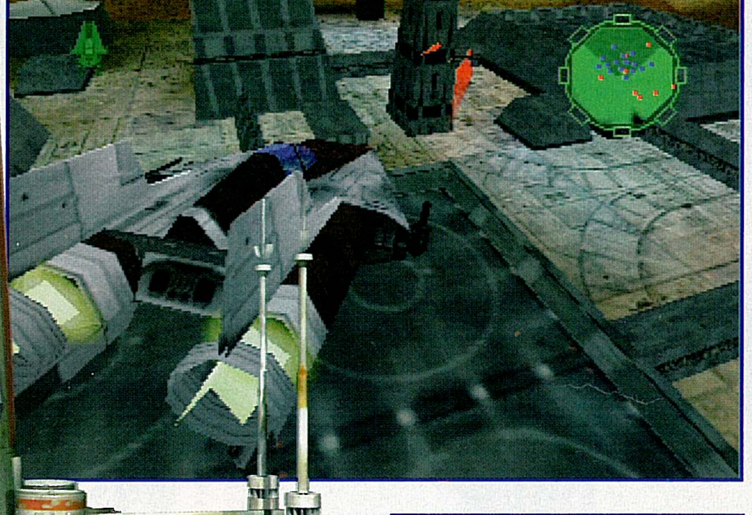




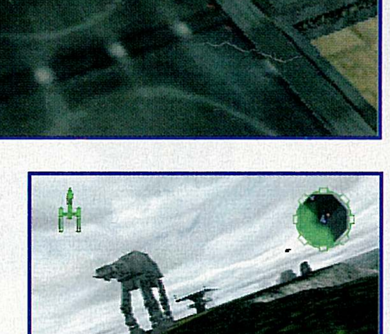






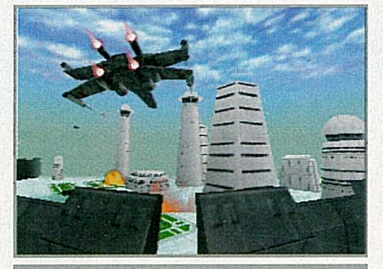


El juego será rápido: todo está calculado para que transcurra a 30 imágenes por segundo, y con la menor niebla posible.



El tamaño medio de los niveles de «Rogue...» será veinte veces más grande que el stage del speeder de «Shadows...».

LOS PLANETAS DEL SISTEMA



CHANDRILA

Un pacífico planeta agrícola, cuna de los mejores políticos del planeta. El más notable, **Mon Mothma,** llegó a ser uno de los senadores más jóvenes de la República.



SULLUST

Mundo volcánico, hogar de unos humanoides que viven en ciudades subterráneas. Allí habitan **Nien Numb,** copiloto de Lando Calrissian, y su hermana, que sirvió en el Rogue Squadron.



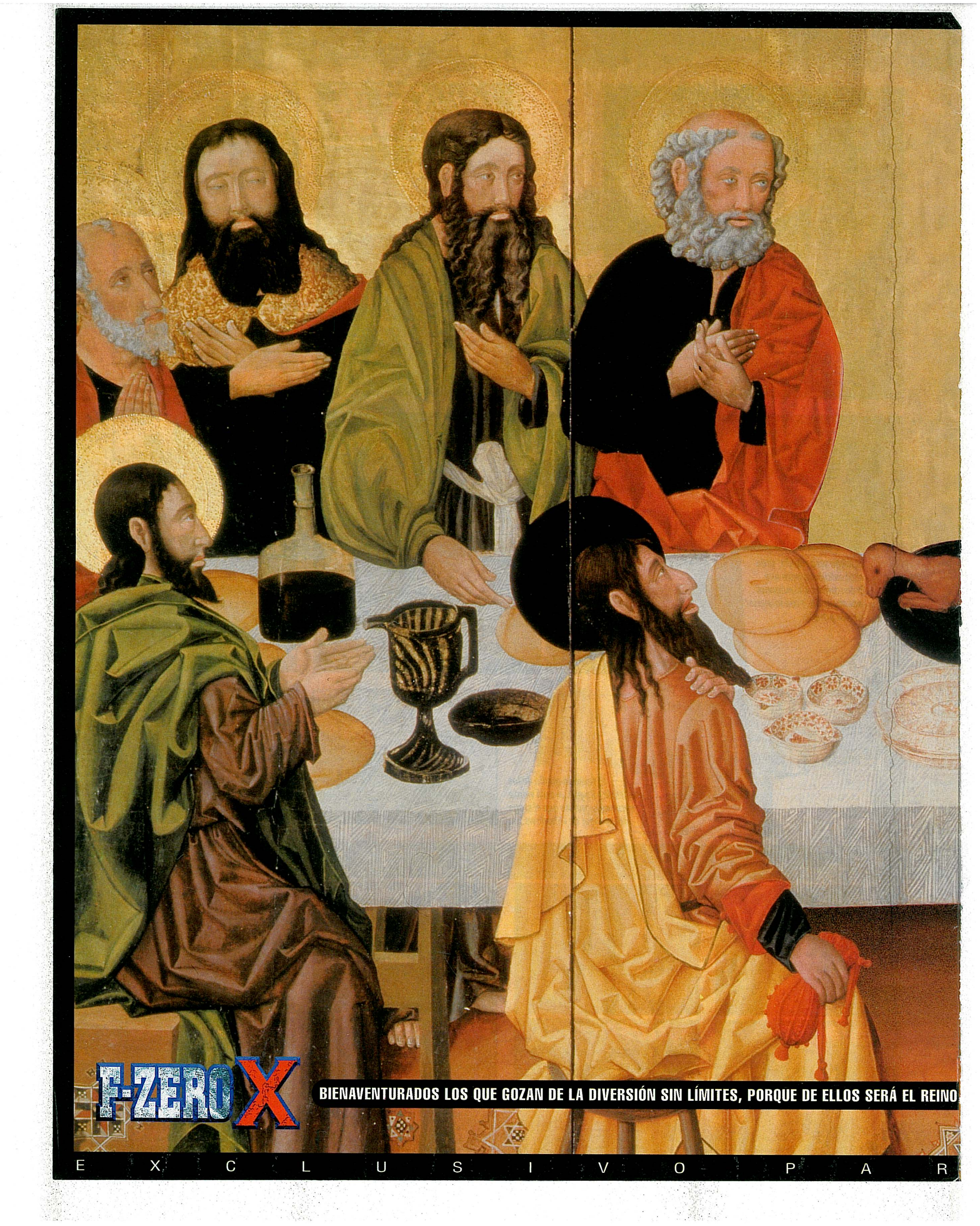
THYRERRA

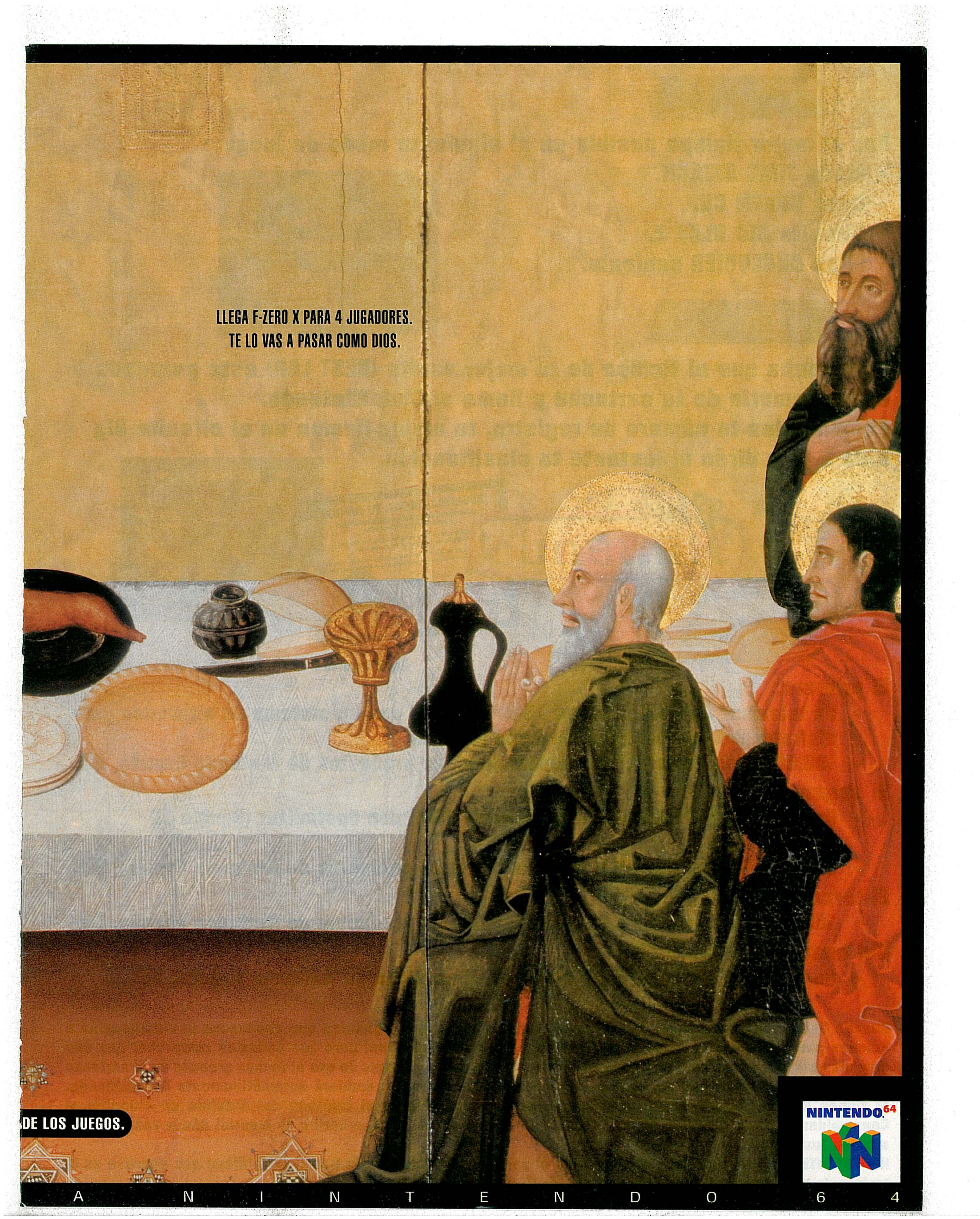
Un planeta que es un bosque, superhúmedo, donde **habita una extraña raza de mantis** (o algo parecido) famosa por ser el origen de un **extraño líquido medicinal.**



MON CALAMARI

Mundo acuático habitado por 27 millones de ¿personas? Es el lugar donde **se diseñan y fabrican las mejores naves espaciales,** y por supuesto está tomado por el Imperio.


F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERÁ EL REINO
E X C L U S I V O P A R


LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
DE LOS JUEGOS.
NINTENDO64

JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:

- **Modo TIME ATTACK.**
- **Copa QUEEN CUP.**
- **Circuito BIG BLUE 2.**
- **Elige CUALQUIER vehículo.**

LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta (BEST LAP) esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito Big Blue 2 y te dirán al instante tu clasificación.



Aquí figurará el tiempo que debes comunicarnos.

GANA

El primero:

- **Un televisor Schneider Sound 70-DPS de 29" con un sistema de altavoces para disfrutar del sonido Dolby Surround en casa.**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El segundo:

- **Una Cadena HI-FI Schneider Manhattan 2000 con Spatializer (Sonido 3D periférico).**
- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

El tercero:

- **100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.**

Del cuarto al número 100:

- **Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.**

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los cien jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado. Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) dónde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE: Para registrarte y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-ZERO X.

Konami descubre

• Konami • Acción/aventura 3D • Primer tercio 99

Después de Zelda, es el juego más esperado por los grandes "Nintenderos"

Castlevania

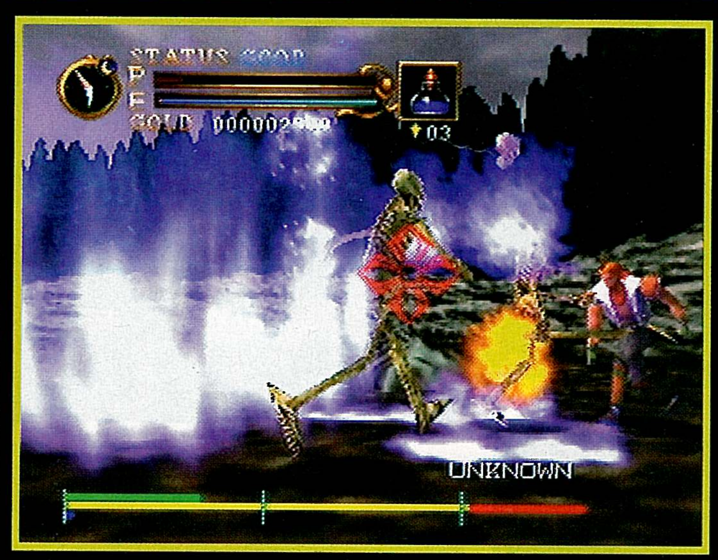
Estas imágenes que acabamos de recibir desde Japón dejan muy claro el **fabuloso aspecto que va cobrando «Castlevania 64»**, el nuevo niño mimado de Konami. Nosotros fuimos los primeros impresionados por el estado de la situación: en el ECTS habíamos jugado con él, y parecía estar casi a punto, pero es que estas pantallas apuntan a que podría estar a la venta **este mismo enero.**

En su viaje a Nintendo 64, «Castlevania» se ha rebautizado en **tres dimensiones, aunque promete respetar la jugabilidad** de la saga. Nos enfrentaremos a las plataformas calculadas al milímetro, a las criaturas, zombies y vampiros más horrorosos, y a los desafíos habituales. Seremos **Schneider Belmont,** maestro del látigo, o **Carrie Eastfield,** tierna joven de dotes hechiceras, a elegir por el consumidor. **Según el personaje, el avance será ligeramente diferente:** habrá retos y jefes de fase que podréis eludir, además de dos finales para cada uno: el bueno y el malo.

La acción, porque habrá más de esto que de aventura, se desarrollará en Transilvania, hogar de vampiros, esqueletos y mujeres araña que lucirán un terrorífico aspecto poligonal, de una resolución y una nitidez apreciables. Así será también el resto de la producción. **Vistosa y muy elegante.**







El tamaño y la calidad de los gráficos son muy apreciables. La acción también se beneficia de la movilidad y el dinamismo de los personajes y las cámaras en juego.



▲ Schneider manejará con soltura látigo y espada. Aunque necesitará vuestra habilidad para salir adelante.



▲ Hora de plataformas. Al mejor estilo de la serie, el juego os obligará a calcular al milímetro cada salto.

«Castlevania 64»





▲ La acción se desarrollará tanto en el exterior como dentro de misteriosos castillos.



▲ Los esqueletos serán duros de roer: ni cortándoles la cabeza o las piernas nos dejarán en paz.



▲ Cuando estemos fuera, el tiempo transcurrirá normalmente y pasaremos del día a la noche como ocurre en «Legend of Zelda».

La jugabilidad de «Castlevania» estará en la línea de la serie, pero visualmente nos sorprenderá con gráficos poligonales y una profundidad de juego impresionante.



◀ El reloj de la parte superior izquierda nos indicará la hora. Ojo a la noche, salen los vampiros.



Otra constante ▶ del juego será la profundidad de horizonte. El campo de acción será amplísimo.



Goemon cambia RPG por plataformas





Goemon visitará de nuevo la N64 este diciembre en Japón. Lo hará sobre un ***plataformas 2D****, preparado para dos jugadores simultáneos (también en modo cooperativo), y la promesa es de ofrecer ideas creativas y nuevos caracteres. Por lo pronto ha cambiado toda la estética. Con eso ya nos basta.*

«Superman» enseña sus

● Titus ● Arcade-Acción 3D ● Enero 99 (provisional)

Titus da los últimos retoques a uno de los "grandes" que se esperan para el 99



La "supermanía" está a punto de invadir vuestras Nintendo 64. Titus asegura que ya tiene a punto **«Superman: The Animated Series»**, el juego del hombre de acero que debería estar disponible a principios del 99, y que se presenta como un **cóctel de acción, lucha, habilidad y patatas fritas a tuttiplen.**

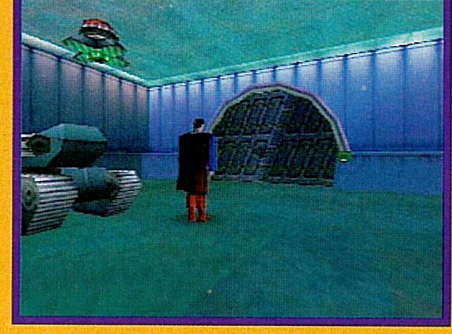
El gran héroe americano, llámese Clark Kent o "gran S", dará el salto a un **mundo poligonal localizado en la ciudad de Metropolis.** El objetivo será tan simple como en los dibujos animados: rescatar a Lois, dar una lección a Lex Luthor y salvar al mundo.

El juego incluye un total de **16 misiones**, que nos llevarán desde las calles de Metropolis al cuartel general de Luthor. Por el camino pelearemos a brazo partido con los más insignes enemigos de los comics de Superman. Ellos probarán la fuerza de nuestros puños y la espectacularidad de algunos poderes que iremos adquiriendo según avancemos en el juego. Por ejemplo, **visión de rayos X** (para ver a través de las paredes), vuelo, **superoídos**, superfuerza (para elevar coches y casas por los aires), aliento de hielo, **protección antikriptonita y rayos láser** (desde los ojuelos).

El «Superman» de Titus hará justicia a la fama y popularidad del hombre de acero.

Sólo falta que Titus haya sido capaz (todavía está a tiempo, parece) de recoger el mismo nivel de acción que hay en las Series Animadas. Basta eso para hacer de una gran promesa un juego aún más grande.

Este es uno de los enemigos de Superman. Se llama Parasite, y tiene la ventaja de absorber todos los poderes del hombre de acero para utilizarlos contra él.



▲ El juego sigue la acción desde una perspectiva en tercera persona con gran movilidad de cámaras.



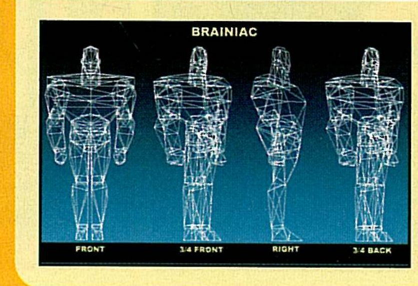
A dos jugadores aún no está muy cla qué tipo de juego n espera. Parece q será una mezcla varios géner

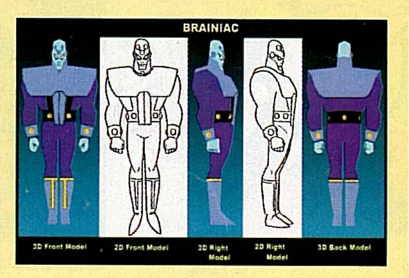
◄ Podremos volar dentro y fuera, siempre que antes hayamos adquirido el poder de hacerlo.

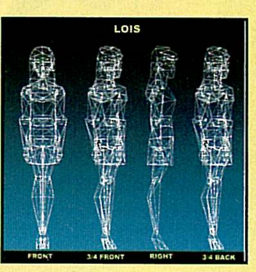


▲ A medida que progresemos en el juego, Superman irá adquiriendo nuevos poderes, como este aliento gélido.

Amigos y enemigos de Superman: están (en 3D) todos los que



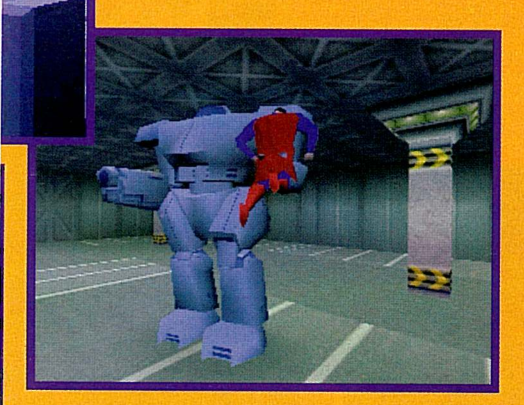




poderes

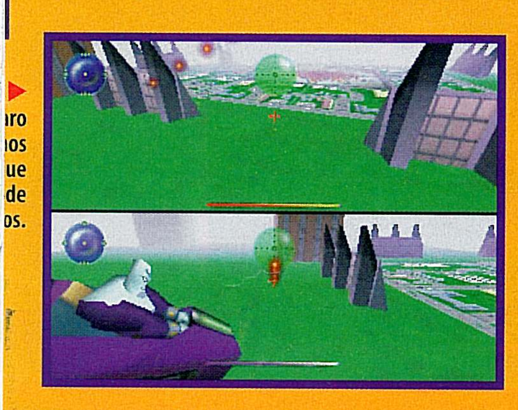
La vida en Metropolis

Todo el juego transcurrirá en la ciudad de Superman, donde nos esperan dos stages exteriores y seis interiores. Todos serán de un tamaño bastante apreciable y contarán con unas texturas de lo más detallado.



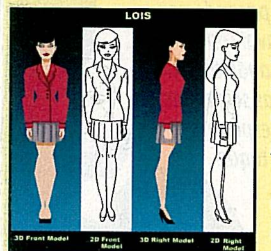
Lugares diferentes

Casi os dará la impresión de que cambiáis de juego cuando paséis de fase. Y es que tan pronto estaremos en el metro, como en el laboratorio de Lex Luthor.



ro
os
ue
de
os.

son



Los chicos de Titus se han mantenido fieles a la tradición Superman. Han cogido a todos los personajes de las "Series Animadas" y los han convertido en figuras poligonales.

El tenis se estrena con «Centrecourt»

●Hudson Soft ●Tenis ●Diciembre

Llega el primer juego de tenis para Nintendo 64

Títulos como «Super Tennis» o «Smash Tennis» marcaron estilo en la Super Nintendo, y precisamente por ese camino quiere seguir el juego de Hudson. La diferencia técnica, claro, la pondrán los **gráficos poligonales y el despliegue de vistas a elegir.** Habrá momentos que rocen la simulación, con partidos en una reproducción exacta de la pista central de Wimbledon, por ejemplo, pero también probaréis vuestra volea en una **cancha callejera o en medio del campo.**

El objetivo será divertirse por encima de todo, y por eso **el control estará simplificado al máximo.** Podréis jugar torneos, partidos de exhibición y también entrenar vuestros golpes. Los jugadores se moverán rápido, pero a pesar de todo no conseguiréis evitar algún que otro pelotazo en la cara que os dejará tumbados en el suelo.

Y así será el tenis de «Centrecourt» **(en Japón «Lets Smash»),** fresco y desenfadado, digno continuador de una línea que nos encantó en los 16 bits.

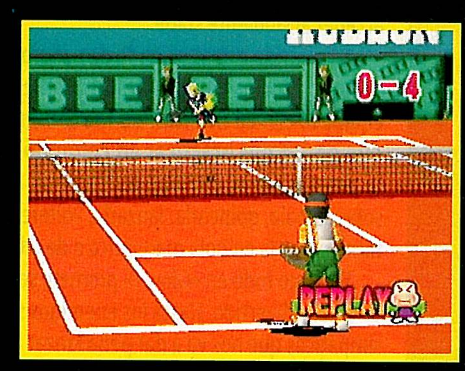


▲ El funcionamiento será simple, y enseguida podréis hacer supersaques y golpes fantásticos.

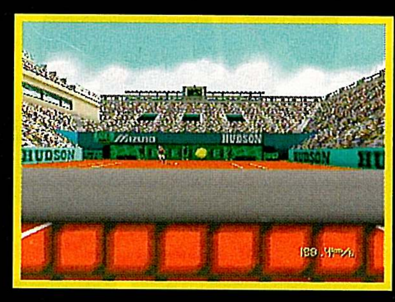
La idea es ofrecer el mismo espíritu jugable y divertido del «Super Tennis» de SNES.



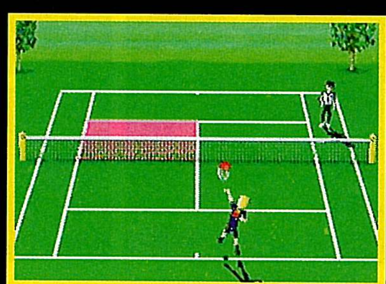
◀ Desde luego la primera impresión es de simulador de tenis, así tan majestuoso, pero luego se juega con reglas muy arcade.

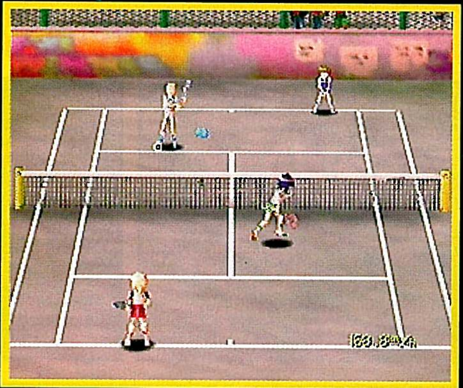


▲ Podréis repetir cada bola, por si no ha quedado clara la jugada o simplemente queréis deleitaros.



◀ También podremos elegir diferentes vistas para seguir el juego, incluida ésta que persigue la bola.





◀ Más divertido imposible. Ahora jugamos en plena calle y con cuatro mandos conectados. Esa es la idea de este «Centrecourt Tennis», que os salga la risa.

«Glover», un juego... dif

●Nintendo (Hasbro) ●Aventura-Plataformas ●Diciembre

Una idea divertida, resuelta con una gran calidad técnica

Pongámonos en antecedentes. Parece que el Reino Mágico que nos ocupa está en serio peligro y a la gente de **Interactive Studios** no se le ha ocurrido otra idea que pedirle soluciones a un guante. ¿A un guante? Bueno, la verdad es que no se trata de un guante normal, sino de uno que vive y respira, que se llama Glover y que se las tiene que apañar para localizar los siete cristales mágicos de la Torre del Castillo.

Así que eso es lo que nos espera. Ayudar a Glover a localizar las pelotas de goma en que se han transformado los cristales, a lo largo de **seis enormes mundos,** cada uno dividido en tres fases normales, otra con jefe y la final de bonus. La idea es encontrar la pelota y conducirla por los tres niveles hasta llegar al castillo. Desde ahí se abren las rutas a los diferentes mundos, y necesitaréis entregar una bola para acceder al siguiente stage.

Un guante es el protagonista de esta aventura.

El recorrido estará plagado de peligros, pero no hay problema porque nuestro guante viene equipado con un **montón de movimientos que podremos practicar en comunión con la pelota:** correr, caminar, arrastrarnos, avanzar sobre la bola, golpearla, lanzarla, volteretas, o transformarla en bola magnética o de cristal.

Y es que todo en «Glover» promete ser original y divertido. Hasta los enemigos son tan simpáticos que nos va a dar pena lanzar algún hechizo para convertirlos en ranas...



◄ Cada uno de los seis mundos tendrá un aspecto muy diferente pero igual de bien cuidado. Además, serán muy grandes.



▲ Todos los personajes han recibido ese toque "cachondo" en el diseño.



▲ Al principio os costará cogerle el aire, después os sorprenderá la gama de movimientos de Glover.



▲ Técnicamente, «Glover» está [illegible] grandes juegos disponibles para Nintendo.



▲ El castillo hace de nexo central. Irá recuperando su aspecto a medida que completéis los objetivos.



◄ La [illegible] general del juego es muy aventurera, pero también a Glover se le escapará algún puñetazo que otro.

Los escenarios más disparatados (como su protagonista)







*De la **prehistoria al espacio** pasando por un carnaval con su noria y caballitos. Ni una de las seis zonas que nos esperan se libra del toque absurdo.*

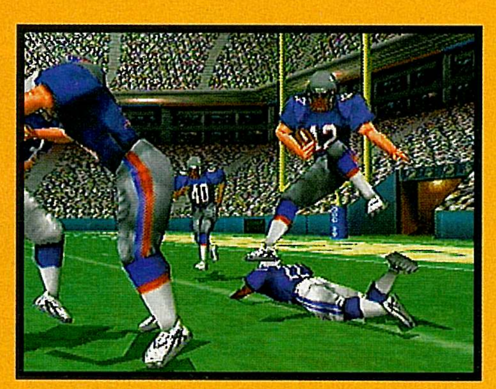
ferente

Acclaim se destapa con «NFL 99»

● Acclaim ● Deporte ● Diciembre

Fútbol americano del bueno, en alta resolución

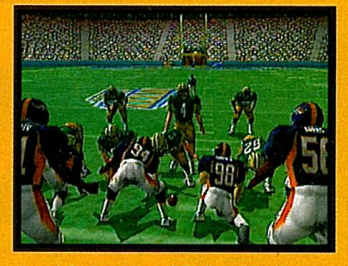
Iguana se ha superado a sí misma con la nueva temporada de «NFL» para N64. Empezando por el **tratamiento gráfico, que se beneficia de la tarjeta de expansión de memoria** ofreciendo alta resolución y una nitidez cristalina, y terminando por la **medida jugabilidad que desprende el formidable control** y el realismo de cada jugada. Su nuevo «NFL 99» es sin duda el **simulador deportivo más completo**, en cualquier especialidad, que podríamos tener. Viene con **licencia doble (NFL y NFLPA)**, que significa contar con todas las estrellas y sus movimientos, compatibilidad con el rumble, modo multijugador y un montón de opciones que darán aún más juego.



▲ El aspecto gráfico se lleva la palma, aunque no os perdáis las animaciones reales de los jugadores.



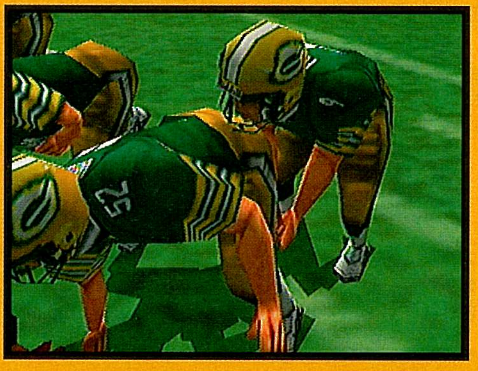
▲ El juego de Iguana es vibrante, atractivo y muy competitivo...



▲ ...Lástima que el fútbol americano no sea nuestro deporte favorito.



▲ Podréis elegir en las rondas del draft con qué jugadores os quedáis.



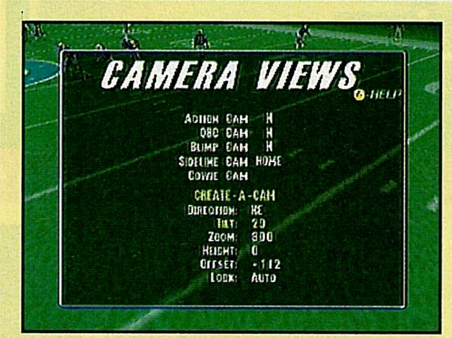
▲ Además de por los ojos, «NFL 99» entrará también por los oídos, gracias a unos efectos sorprendentes.



◄ La atmósfera de juego nos lleva a los campos de verdad, a jugar en alguna Superbowl.

Si os gusta el fútbol americano, «NFL 99» será vuestro juego.

Desde cualquier parte



*Cinco vistas seleccionadas por los programadores, y **opción para situar la cámara donde más os guste:** elegid dirección, ángulo, zoom, altura de la cámara...*

Lucha a muerte contra los aliens en «Body Harvest»

• Gremlin • Acción/Aventura 3D • Diciembre

El espectacular juego de DMA os convencerá por su jugable desarrollo

Años después de que el grupo británico DMA anunciara el desarrollo de «Body Harvest», por fin está a punto de aparecer en Nintendo 64. Y aunque suene a tópico, la espera ha merecido la pena. Lo que hemos jugado de «Body Harvest» **nos ha parecido espectacular y muy, muy adictivo.** Más allá de un elaborado **argumento muy de cine serie B, con puntos divertidos** y objetivo aliens de los de "Mars Attack!", la razón de que nos haya impresionado habrá que buscarla en la mezcla de acción y aventura sobre escenarios 3D que nos propone. Y también en la posibilidad, bueno más bien obligación, de **pilotar hasta 60 vehículos diferentes,** que utilizaremos como arma más que como medio de transporte.

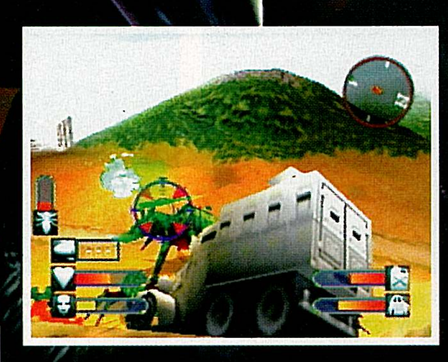
Los escenarios nos transportarán a **distintas épocas de la historia,** y según la época conduciremos diferentes tipos de vehículos. El caso es que en todas habrá que deshacerse de 60 especies alienígenas y después cascar al enemigo final de turno. Vamos, muy movidito.



Estás dentro...

*En cuanto veáis una puerta abierta en alguna casa, no lo dudéis: entrad. En el interior podréis **investigar el decorado y hallar valiosos items (llaves, dinamita...),** descubrir puertas ocultas, o bien charlar con el personal que encontraréis.*

SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN CON MUCHAS DOSIS DE AVENTURA.

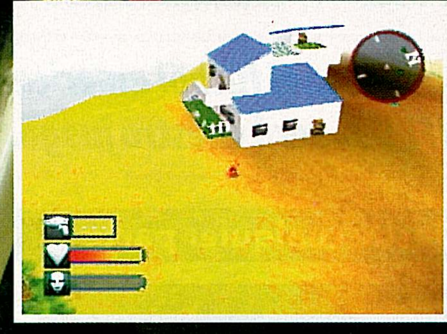






▲ Así lucirá el gran jefe del primer nivel. Asusta pero será facilito.

▲ Ese coche no sale de ahí ,y vosotros cuidado que el oxígeno no dura tanto.



▲ Dispondremos de tres vistas: alejada, en tercera persona y pseudosubjetiva (con punto de mira).



Podréis cambiar ▶ de vehículo cuando queráis, siempre que haya alguno cerca, claro.

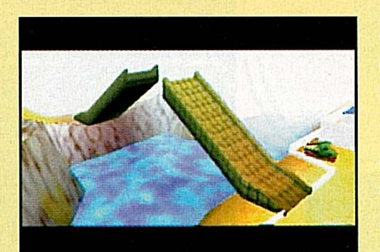
◀ Estamos en Grecia, año 1919, de ahí que por el momento pilotemos coches clásicos.



A diálogo limpio, aunque sea en inglés







*No siempre resolveréis a tiros los "puzzles" que se os plantearán en este juego. **En todos los niveles tendréis que hablar con alguien,** un personaje clave, para que **os dé una pista** sobre lo que debéis hacer. **Le encontraréis en alguna de las casas que hay en cada pueblo,** y os dirá cosas tan importantes como dónde se encuentra el interruptor que baja este puente. **Claro, en inglés.***

Semáforo en verde para «Top Gear Overdrive»

●Kemco ●Carreras ●Diciembre

La competición tendrá el sabor de los mejores arcades

La segunda parte de «Top Gear Rally» ya tiene el motor a punto para comenzar a rodar. Sus mecánicos le han dado un buen repaso al original, y han dejado la carrocería tan cambiada que casi no la vais a reconocer. La mayor novedad será que ahora **las carreras van a tirar claramente por la vía del arcade**, con **turbos**, **explosiones**, **vuelos por los aires y la posibilidad de mejorar el coche con el dinero que ganéis.**

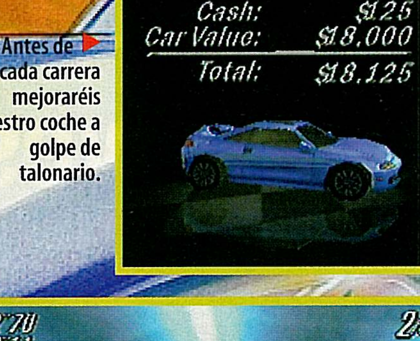
Más coches, nuevos circuitos, mayor velocidad.

Entre los **ocho vehículos** del juego conduciréis desde un **Volkswagen escarabajo hasta el deportivo más molón**. Como ocurría en la primera parte, no todos estarán disponibles desde el principio, sino que entrarán en juego a medida que avancéis en el campeonato. ¿Y los circuitos? Pues habrá más que antes, siete en total, con una resolución más alta y diferentes atajos que os permitirán pulverizar todos los records.

Antes de despedirnos os queremos contar otra de las grandes innovaciones de «Top Gear Overdrive»: esta vez sí que **habrá un modo para cuatro jugadores**, así que el cartucho va a venir con una equipación de serie a la altura de los mejores deportivos.



▲ El control será parecido al de la primera parte, con muchos derrapes y contravolantes a tutiplén.



Antes de cada carrera mejoraréis vuestro coche a golpe de talonario.







▲ Al principio sólo podréis elegir dos coches. Luego aparecerán varios más.



▲ ¡Menudo chaparrón! El clima será un factor a tener en cuenta.

◄ El juego tendrá varias vistas. Así se verá desde la cabina.

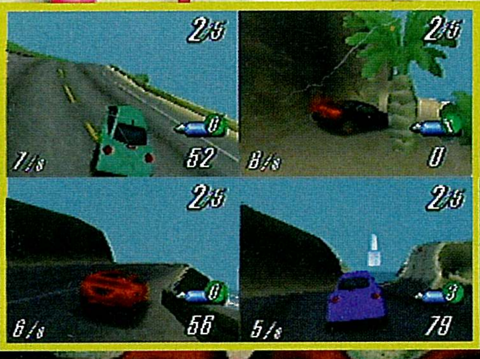


▲ En las carreras a dos podréis partir la pantalla en vertical u horizontal.

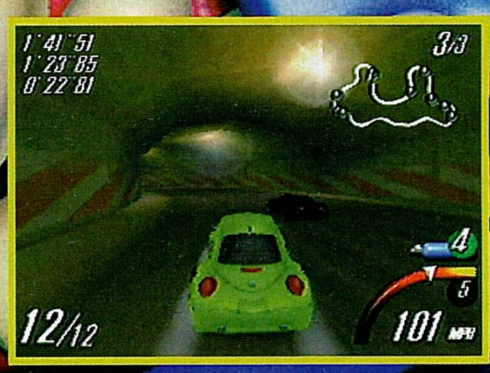
◄ La sensación de velocidad será altísima desde la primera carrera. Tendréis que ser unos ases del volante para llegar los primeros.



▲ Kemco ha hecho un esfuerzo por mejorar los gráficos que se apreciará, sobre todo, en la calidad de los fondos.



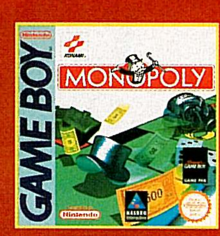
▲ La posibilidad de echar carreras a cuatro jugadores será una de las grandes novedades del juego.



▲ Los circuitos serán muy completos. Habrá atajos, como en el primer «TGR», y también túneles, saltos, etc.

NAVIDADES DE GAME BOY

La portátil de Nintendo se va a poner las pilas esta Navidad con los lanzamientos que se preparan. Pronto aterrizarán dos títulos peliculeros: **«Mulan»**, directamente desde la última de Disney, y **«Small Soldiers»**, con el sello de Dreamworks. Ambos vía Nintendo. Konami tiene a punto **«Monopoly»**, mientras SPACO anuncia la salida de **«Reservoir Rat»** y **«Montezuma´s Revenge»**, de Take 2. GTI también va a entrar en juego con titulazos de la talla de **«Beavis & Butt-head»**, **«Duke Nukem»**, **«Gex»** y **«Abe´s Oddysee»**, posiblemente todos para diciembre.





SPACO ANIMA TU NINTENDO 64

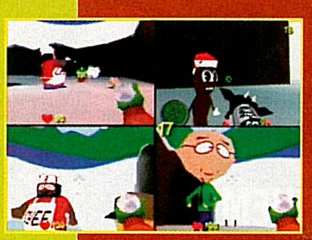
SPACO anda lanzada este mes. Junto a los **«Top Gear Overdrive»** y **«Centrecourt Tennis»**, la distribuidora madrileña está a punto de lanzar otros dos juegos para N64. Se trata de **«Space Station:Silicon Valley»**, una aventura diferente con animalitos como protagonistas, y **«Knife Edge»**, un shooter de combate aéreo al estilo «Chopper Attack». Spaco también ha puesto a la venta hace unas semanas el juego de Human **«Airborder 64»**, un arcade de velocidad en el que pilotamos tablas flotantes.


Silicon Valley


Silicon Valley

RÍETE CON EL HUMOR SALVAJE DE «SOUTH PARK»

No se puede presentar «South Park» a la ligera. La **serie de dibujos animados más moderna** (y de más éxito) que está circulando por los USA no es como para tomársela a broma, especialmente cuando todo en esa serie es una broma... y encima **de lo más salvaje.** Pues este será el próximo juego de Acclaim para N64, que saldrá durante el primer trimestre del año que viene. Tendrá forma de **shoot´em up en primera persona,** estilo Turok, sólo que los chavales protagonistas emplearán armas de lo más rocambolesco contra enemigos que no os podéis ni imaginar.





«Rakuga Kids», otra forma de ver la lucha

● Konami ● Lucha ● Diciembre

Luce gráficos muy "graffiti", estilo «Yoshi´s Story»

Os imagináis a un chaval de siete años diseñando los gráficos de un juego de lucha?, ¿no? Pues dentro de poco podréis comprobar cómo quedaría un experimento así, porque ése va a ser el planteamiento de «Rakuga Kids».

En el argumento del juego, **los dibujos de un grupo de niños cobrarán vida y lucharán entre sí en combates** de poder a poder. **Los gráficos infantiles** están muy de moda en Japón, e incluso Nintendo ya nos dejó probarlos en «Yoshi´s Story». Sin embargo, Konami va a ir más allá, porque el aspecto de los **ocho personajes** y de sus escenarios va a romper todos los moldes.

El estilo de pelea será como el de cualquier otro juego de lucha. En dos dimensiones, pero con golpes especiales y finales "mágicos" específicos para cada luchador. Así va a ser «Rakuga Kids», una **forma revolucionaria de ver los juegos de lucha.**


▲ No os dejéis llevar por su aspecto, estamos ante un buen juego de lucha.


▲ El diseño de personajes y escenarios es de lo más divertido.



▲ Pero si hasta podremos ejecutar combos y todo. Lo dicho, de lucha.






◄ ¿Cómo que no os convence? Mirad la pinta que tienen estas magias. Son absolutamente geniales y encima achicharran al contrario.



◄ ¿A que tiene un saborcillo a «Clayfighter 63 1/3»?

«Rakuga Kids» convertirá la lucha en un juego de niños.

¿Gráficos o "pintadas" de graffiti?





Rakuga significa graffiti, y ése es exactamente el estilo que lucen los gráficos de este juego de lucha. Muy "dibus" japoneses, rodeados eso sí por efectos superimaginativos, y con las técnicas de lucha de los viejos fighters de Capcom.

MORTAL 4 KOMBAT

La Oscuridad llama a tu puerta.






Olvida anteriores kombates. Olvida antiguas batallas. Komienza a pensar en Mortal Kombat 4. En tres dimensiones totales. Kon más luchadores que nunka. Kon nuevas armas que podrás emplear a tu antojo. Y nuevos golpes ke te dejarán pasmado. Es la sekuela ke todos esperábamos. Es Mortal Kombat 4.















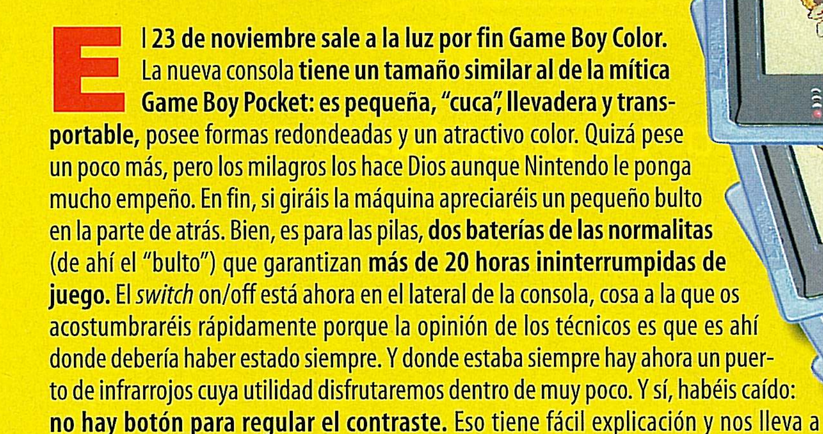
LA ESPERA HA TERMINADO

YA ESTA AQUÍ GAME BOY COLOR

Y por fin llegó el color. Por "dentro" esta vez. Nintendo ha dado un paso tecnológico de gigante y por fin tiene a punto la máquina definitiva: la nueva Game Boy Color ya ha marcado un hito en la historia de las consolas, y todo hace pensar que pronto también en los "tops" de ventas. 1999 será el año de Game Boy Color, el año en que Nintendo le sacó los colores a todo el mundo.





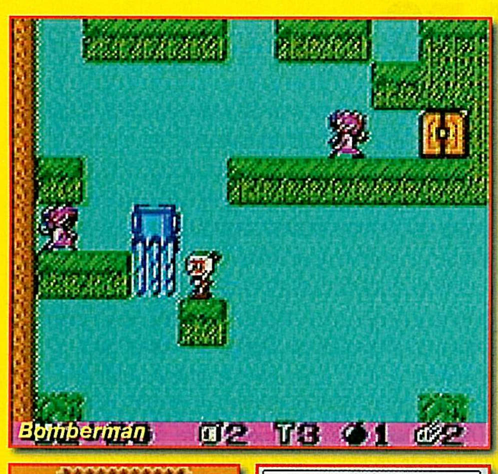


El 23 de noviembre sale a la luz por fin Game Boy Color.** La nueva consola **tiene un tamaño similar al de la mítica Game Boy Pocket: es pequeña, "cuca", llevadera y transportable,** posee formas redondeadas y un atractivo color. Quizá pese un poco más, pero los milagros los hace Dios aunque Nintendo le ponga mucho empeño. En fin, si giráis la máquina apreciaréis un pequeño bulto en la parte de atrás. Bien, es para las pilas, **dos baterías de las normalitas** (de ahí el "bulto") que garantizan **más de 20 horas ininterrumpidas de juego.** El *switch* on/off está ahora en el lateral de la consola, cosa a la que os acostumbraréis rápidamente porque la opinión de los técnicos es que es ahí donde debería haber estado siempre. Y donde estaba siempre hay ahora un puerto de infrarrojos cuya utilidad disfrutaremos dentro de muy poco. Y sí, habéis caído: **no hay botón para regular el contraste.** Eso tiene fácil explicación y nos lleva a meternos de lleno en el meollo del asunto: la pantalla de color.

La nueva pantalla LCD de la Game Boy Color ha sido diseñada por **Sharp,** y tiene una resolución de 160 x 144 pixels que **ofrece imágenes de una nitidez increíble.** No está retroiluminada, con lo que podréis jugar con ella en cualquier sitio, playa con sol incluidos. Por eso no hace falta botón de contraste, porque la luz se encarga de regular la percepción de la imagen.

La pantalla en cuestión puede presentar hasta **56 colores, a elegir de entre una paleta de 32.000.** Sí, claro, **el "cerebro" ha cambiado.** Se ha hecho mayor. La evolución tecnológica, que

LOS JUEGOS QUE PONDRÁN COLOR A ESTAS NAVIDADES

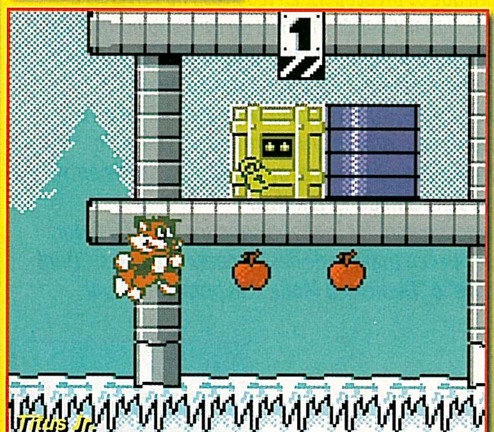




Simultáneamente con Game Boy Color se pondrán a la venta **cuatro títulos, tres de la propia Nintendo y uno de Acclaim.** Por la parte de la gran N, anotad **«Tetris DX», «Game & Watch Gallery 2» y «Pocket Bomberman».** Acclaim por su lado ya tiene listo **«Turok 2»**, la pieza de los Bit Managers que comentamos en este mismo número. En **diciembre** está previsto el lanzamiento de **«Quest for Camelot»**, un cartucho desarrollado por Titus para Nintendo que tendrá los textos de pantalla en castellano, y **«Sylvester & Tweety»**, la fenomenal aventura 3D firmada también por el grupo de programación catalán para Infogrames.

Para **enero del 99**, esperemos que antes de los Reyes, aterrizará la versión coloreada de **«Zelda: Links Awakening»** que os regalará una **mazmorra completamente nueva.** La aventura tendrá lugar en Koholint Island, y el objetivo de Link será regresar a su hogar en Hyrule. Para ello deberá abordar ocho mazmorras llenas de tesoros y secretos, con el fin de encontrar los Instrumentos de las Sirenas y despertar al Pez del Viento que reina en la Isla.

Enero también es la fecha clave para **«Titus Jr.»**, un cóctel de acción y aventura protagonizado por la mascota de Titus. Entre plataforma y plataforma, nuestro amigo se topará con seres y situaciones de todo tipo. Aquí os ofrecemos las primeras pantallas.



Zelda

Titus Jr.

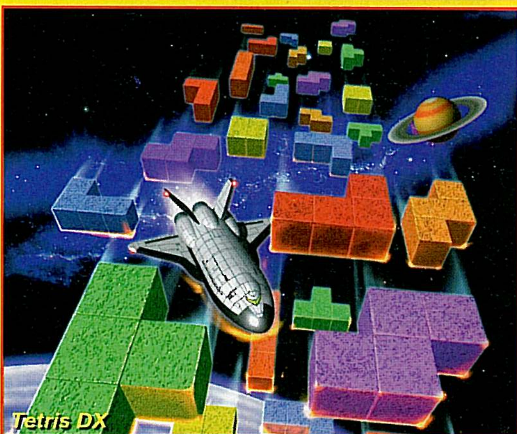
















tiene estas cosas.El caso es que **la CPU ha duplicado su velocidad y eso quiere decir juegos más sofisticados y engines más complejos.** La RAM (que es donde se "carga" el juego cuando lo conectáis) es cuatro veces más grande que la de la Pocket, lo que por un lado sirve para soportar la cantidad extra de datos que implica el tratamiento de sprites y fondos en color, y por otro significa multiplicar el tamaño de los juegos. Y para que veáis hasta qué punto, las **eproms de estos nuevos cartuchos tendrán hasta 64 megabits disponibles (por 8 de los normales):** no hay forma de ponérselo más fácil a los desarrolladores... El colmo: hasta el puerto que conecta dos GB ha sido retocado para aumentar la velocidad en el trasvase de datos. Un «Tetris DX» a dos ya no será lo mismo. Será más vivo, más dinámico.

GAME BOY ENSEÑA SUS COLORES DESDE EL 23 DE NOVIEMBRE, A UN PRECIO QUE TE LOS VA A SACAR A TI: 12.900 PESETAS.

¿Y todo esto, por sólo 12.900 pesetas?, ¿y además es absolutamente compatible con mis juegos de Game Boy (ver recuadro de colores)?, ¿y dice usted que menos de 13.000 pesetas?, ¿y que van a salir muchos cartuchos con 56 colores, que se moverán más rápido y serán más grandes? ¡¡¡Sí!!! La respuesta es sí. Y el consejo: ¿A qué estáis esperando para comprárosla?

GAME BOY COLOR VERSUS GAME BOY, EN NÚMEROS

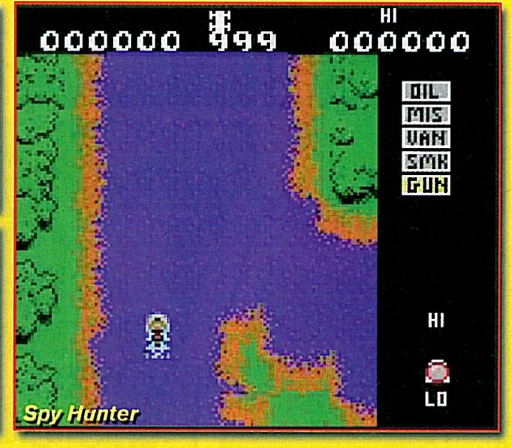
	GBColor	GB
PALETA DE COLORES:	56	4
PALETA TOTAL:	32,768	4
VELOCIDAD CPU:	2.1 MHZ	1.05 MHZ
RAM:	32K BYTES	8K BYTES
VIDEO RAM:	16K BYTES	8K BYTES
VELOCIDAD DE COMUNICACIONES:	Hasta 512k bit/seg.	8k bit/seg.
TAMAÑO DE ROM:	Hasta 64 Megabits	Hasta 8 Mb

JUEGOS COMPATIBLES (TODOS) Y JUEGOS ESPECIALES (ESTÁN AL CAER)

Lo primero: **todos los juegos diseñados para Game Boy son absolutamente compatibles con la nueva Color.** Y eso quiere decir **alrededor de 1.000 títulos**, o sea que los que tengáis GB y muchos juegos no hace falta que os preocupéis. En todo caso no volveréis a verlos igual. Cuando insertéis un cartucho normal, la pantalla sufrirá una transformación similar a la que presenta el Super Game Boy. **Vuestro juego (blanco/negro) será capaz de mostrar hasta 10 colores en pantalla,** y vosotros podréis elegir la **combinación de colores que más os guste de entre una selección de 12 paletas.**
Luego tenemos los **juegos diseñados para GB Color,** que pueden trabajar de dos maneras diferentes: **"Dual Mode" o "Dedicated Mode".** Los primeros ("Dual Mode") **correrán tanto en GB como en Color.** A su vez, dentro de esta categoría los habrá de tres tipos: **"Colorized"**, un juego normal con 10 colores elegidos por el programador; **"Dual engine"**, que incluye dos juegos iguales en el mismo cartucho, uno para GB y el otro con 56 colores; y el **"Adaptive model"**, que presenta características especiales, como mejoras gráficas y por supuesto todos los colores, en GB Color. Los juegos diseñados en **"Dedicated Mode"** sólo funcionarán en GB Color, porque aprovecharán al máximo las ventajas de la consola: no sólo en cuanto al color sino también a la jugabilidad. Nos referimos a un paso de imágenes más rápido y gráficos cristalinos. Se anuncia que el primer juego de esta serie será **«SF Rush»**, conversión desde N64 de Midway.

EMPIEZA LA FIESTA DE LOS JUEGOS EN COLOR

SF Rush



Spy Hunter


Gex 3D


Rampage

Wario Land 2


Kirby



MK 4

Prueba de que la nueva Game Boy Color es todo un bombón para desarrolladores y compañías es la **cantidad de títulos que están previstos para el 99.** Siguiendo el recuadro de los lanzamientos navideños hay que apuntar inmediatamente después la llegada de **«Bugs & Lola Bunny»**, de Infogrames, uno de los primeros juegos que nos regalará 56 colores (compatible con la GB normal). En **febrero** está previsto **«Wario Land 2».** Y en **marzo,** también por la parte de Nintendo, habrá que estar pendientes de **«Conker Pocket Tales»**, versión del «Conker Quest» de Rare.
La gran N tiene muchos más juegos en perspectiva, aunque aún sin fecha definida. Hablamos de **«Metroid II», «Kirby´s Dream Land 2», «Super Mario Land», «Shadowgate Classics», «Spy Hunter/Moon Patrol»**, y otros muchos títulos procedentes de la NES... **Midway** también va a meter baza con juegos de la talla de **«Mortal Kombat 4», «Rampage», «NFL Blitz»** o **«Gex 3D»**, también sin fecha determinada. Y para que veáis que esto es un filón interminable, tomad nota de lo que viene: **«Top Gear Pocket» (Kemco), «Spawn», «World Soccer GB 2», «Power Pro Baseball Gaiden», «Hyper Decathlon», «Other Life Azure Dreams», «Blades of Steel» (Konami), «Power Battle» (Sunsoft), «Pitfall 3D» (Activision), «NBA Jam 99», «WWF», «South Park» (Acclaim), «Men in Black» (Crave), «Looney Tunes» (Infogrames), «Hercules: The Legendary Journeys» (Titus), «A Bug´s Life» (THQ)...**



THE LEGEND OF ZELDA

Saluden al nuevo **rey** del videojuego

NINTENDO 64
NINTENDO
ACTION RPG
256 MEGAS
MÁS DE 40 HORAS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ



El gran día ha llegado. Después de tanto tiempo de espera, de tantos meses hablando de él, por fin vais (vamos) a poder disfrutar de «Zelda 64». Aunque **a última hora se nos ha perdido por el camino la traducción al castellano,** lo cierto es que estamos ante un juego que levanta pasiones en todo el que lo prueba. A nosotros nos ha cautivado desde el primer momento, pero es razonable: no todos los días tenemos la oportunidad de ponernos ante una obra maestra de este calibre.

Siguiendo las pautas de los RPG clásicos

«Mario 64», el otro gran título de referencia de Nintendo, revolucionó en su día el mundo de las plataformas, diciéndole al resto del mundo por dónde debía ir el género a partir de entonces. Sin embargo, si «Zelda 64» va a pasar a la Historia no será por remover los cimientos de lo que todos pensamos que debe tener un RPG. La nueva aventura de Link es un **juego de Rol que se ajusta a las líneas clásicas del género, cuyo verdadero valor reside en la cantidad de talento que se ha concentrado en el cartucho.**

El argumento dura toda una vida, la de un Link que entra en el juego siendo un chaval y se despide de él convertido en un joven héroe. Entre estos dos momentos transcurren siete años, llenos de acontecimientos perfectamente enlazados en los que **acción, dramatismo, magia y emoción se dan la mano.**

Una de las primeras cosas que descubrís jugando a «Zelda 64» es que **la historia fluye suavemente,** que no es como otros RPG construidos uniendo los retales que forman diferentes historias menores. Aquí todas las situaciones tienen que ver con el guión principal, y forman un **desarrollo perfectamente hilvanado.** La lucha del malvado y poderoso Gannondorf por hacerse con el poder del Triforce, contrarrestada por la voluntad inquebrantable de Link, es una aventura larguísima, pero perfectamente construida. Y si alguna vez se aparta del camino principal para, por ejemplo, dejar entrever el amor de Saria (una habitante del bosque Kokiri) por Link, lo hace con tal maestría que nunca da la impresión de que se haya ido por las ramas.

En numerosas ocasiones el juego hace una pausa de varios minutos para asistir a largas secuencias de animación que narran los acontecimientos combinando los planos de la cámara en plan película. **Y todo está ambientado perfectamente por unos gráficos que llegan a**

Entrenamiento en el bosque Kokiri













El bosque Kokiri es el lugar donde vive Link. Allí, en su cabaña del árbol, comienza la aventura. ***Lo primero que debéis hacer es encontrar un escudo y una espada*** *que os permitan afrontar el peligro con garantías. De camino,* ***aprendéis los movimientos básicos en ataque y defensa,*** *o la forma de hablar con otros personajes.*

Ha merecido la pena esperar por «Zelda 64». El juego confirma punto a punto las expectativas que se habían levantado durante su desarrollo.



La agilidad y el perfecto control de Link le permiten esquivar el ataque de los enemigos.



Cuando entráis en cualquier casa, el grado de detalle de los fondos es fabuloso.



El salto sale de forma automática. Basta con acercarse al borde para que Link lo haga.



En esta caverna todo está helado. Debéis tener cuidado con las estalacticas del techo.



Mejor no pasar por aquí. La lava y la distancia aconsejan otra ruta.

alcanzar calidad fotográfica en algunos escenarios renderizados, y por una banda sonora espectacular. El nivel de detalle es impresionante. **Visitar el Templo del Tiempo en Hyrule es una muestra única de lo que os decimos:** la belleza de la fachada se ve realzada incluso por los cantos gregorianos que suenan en su interior. Pero hay más. Levantar una piedra del suelo y encontrar pequeños insectos debajo (que podéis guardar en una botella), o ver no sólo cómo la luz va cambiando a medida que transcurre el día, sino incluso **cómo la Luna se esconde por una parte del escenario y canta un gallo mientras el Sol sale por la otra,** son ejemplos de la minuciosidad con que ha sido programado el juego.

El primer escenario, el bosque Kokiri, os sirve como entrenamiento para habituaros a controlar a Link, y este apartado es otro de los que merece que nos detengamos para hablar sobre él.

El héroe con más movimientos

El Link que se pasea por «Zelda 64» es el **personaje de acción con mejores movimientos de la historia del videojuego.** Decir simplemente que no hay otro que pueda realizar tantas acciones como él ya sería bastante para sostener nuestra afirmación, pero es que la cosa va más allá porque **la forma de control es sencillamente genial.** ¿Cómo definir si no a un sistema que peleando en tiempo real (aquí no hay puntos de energía) os permite utilizar un escudo para protegeros, fijar al enemigo y girar alrededor suyo, esquivar sus embestidas saltando hacia atrás, hacer varias formas de ataque con la espada o utilizar otras ▶

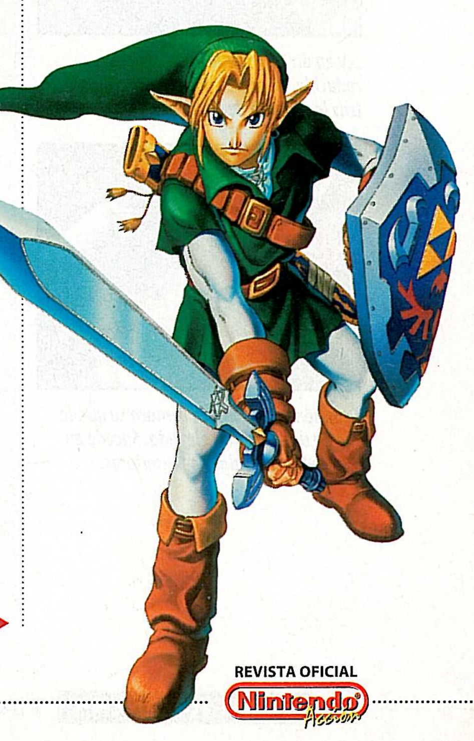








Finalmente, la traducción al castellano no ha llegado a tiempo. *A pesar de ello, Nintendo España ha pensado en los que no saben inglés, y va a incluir junto con el cartucho una guía con todos los textos del juego traducidos. Todo por el mismo precio, claro.*





La vista principal de «Zelda 64» sitúa la cámara detrás de Link. Cuando queráis centrarla bien, sólo tenéis que presionar Z.



Utilizando el botón C-arriba pasáis a una vista subjetiva similar a la de «Mario 64». Sirve para mirar, pero no os podéis mover.



En numerosas ocasiones, como cuando os subís a algún lugar elevado, la perspectiva se vuelve completamente aérea...



...y en otras, cuando el espacio es reducido, se acerca hasta situarse justo tras la espalda de Link.

También ocurre que la cámara se queda fija en una posición elevada. Sucede en laberintos o en algunos exteriores.

Zelda en cuatro menús



Equipo: *Incluye la ropa, el calzado, las espadas y los escudos de Link.*



Progreso de la aventura: *Informa de los objetivos cumplidos en el avance.*



Items: *Aquí se reúnen todos los objetos que podéis utilizar durante la partida.*

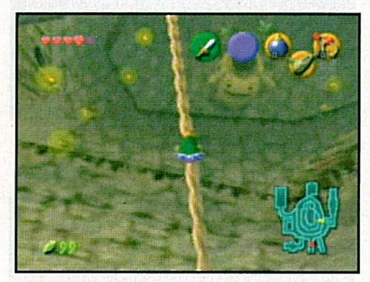


Mapa: *Os muestra un plano del área o de la mazmorra en la que os encontréis.*

En «Zelda» acompañáis a Link en una aventura que abarca siete años de su vida. Le conocéis siendo un niño, y os despedís de él siendo ya joven.



Una muestra de la calidad del juego: Link avanza por un pasillo que se "retuerce".



¿Qué tal se os da el equilibrismo? Pues ya podéis practicar para avanzar por esta soga.

Casi reales









La calidad general de los gráficos es muy alta, pero alcanza cotas sublimes en algunos escenarios renderizados que consiguen aparecer casi como si de una fotografía se tratase.

armas, ya sea un simple tirachinas, un arco, una bomba o un mazo? Bueno, pues todo esto, que a primera vista parece tan complicado, lo podéis hacer en «Zelda 64» con toda sencillez, de una forma absolutamente intuitiva y sin necesidad de meteros en complicadas combinaciones de botones. **Y si la idea de hacer que el salto sea automático** (basta con que os acerquéis corriendo al borde de una plataforma para que Link salte) nos parecía extraña cuando se la oímos a Miyamoto hace tiempo, tenemos que decir que ahora **nos ha convencido de pleno. De igual forma nos parece muy acertado el control de las cámaras,** porque os da el mando en ocasiones (básicamente podéis utilizar **C-arriba al "estilo Mario", para ver en primera persona sin moveros, y el gatillo para situar la cámara detrás vuestro),** pero os lo quita en otras, como en laberintos en los que la vista permanece fija en el aire para que la jugabilidad sea más alta.

Libres para movernos y actuar

El **mundo de «Zelda 64» tiene una extensión enorme,** así que **no será fácil descubrir todos sus secretos. El avance es totalmente libre,** y volver a lugares que ya hayáis visitado antes no sólo es posible, sino totalmente recomendable, porque hay cosas que a lo mejor no podéis hacer de momento pero sí más tarde, cuando tengáis un nuevo poder o simplemente hayáis crecido si antes fuisteis siendo niños. La empresa es de tal magnitud que a veces parece que os supera, porque de camino a un lugar, por ejemplo, os encontráis un personaje que os pide algo de otra ciudad, donde a su vez una nueva situación requiere vuestra atención, con lo que al final os desviáis completamente del primer objetivo. Pero **en ese realismo, en ese desarrollo tan natural que os da total libertad de acción, es donde está otra de las grandezas del juego.** Porque además, para resolver cualquier problema tenéis que probar siempre la primera cosa que se os ocurra, por disparatada que parezca.

Así es «Zelda 64», un juego apasionante y con pocas limitaciones, una obra maestra obligatoria que no puede faltar en vuestra colección. Pocas veces podemos decirlo tan claro y con tanta seguridad de que no nos equivocamos: comprároslo en cuanto podáis.

El nivel gráfico es impresionante. Los escenarios son amplios, variados y llegan a tener el aspecto de una fotografía. Los personajes, por su parte, se mueven con unas animaciones que les hacen parecer reales.



Dialogando con los personajes conseguís información que os ayuda en vuestro avance.



La barra de energía que aparece en pantalla mide vuestra capacidad para hacer magias.



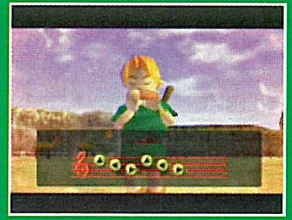
Link transporta el escudo y la espada atados a la espalda cuando no los utiliza.



«Zelda 64» conserva guiños de los juegos anteriores: las gallinas son uno de ellos.

Tócala Link









Durante la aventura ***aprendéis a tocar hasta doce canciones con la ocarina.*** *Unas producen cambios en determinados lugares, mientras que otras* ***os teletransportan a algún escenario lejano.***







El tiempo vuela en la nueva aventura de Link. *Ocurre cuando se desplaza de un lugar a otro, y entonces es posible apreciar perfectamente el cambio de luz según anochece o amanece. De noche, además, todo se llena de peligrosos monstruos.*



Epona, la amiga más fiel









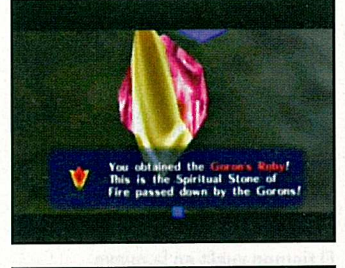


En el rancho Lon-Lon vive Epona, una yegua *a la que Link conoce cuando es un niño, y que* ***se convierte en su mejor aliado de mayor.*** *Pero para conseguirlo, nuestro héroe tiene que ganar primero una carrera al dueño del rancho. A partir de ahí,* ***Epona es su mejor medio de transporte por el reino de Hyrule.***













El inventario de objetos de Link crece a medida *que avanzáis en el juego. Muchos los encuentra dentro de cofres que hay repartidos por los escenarios (veréis una bella animación cuando los abra), otros simplemente aparecen al romper algún jarrón o tras vencer en la pelea contra algún enemigo.*

La jugabilidad no tiene un sólo punto débil. Hay puzzles, laberintos, exploración e incluso momentos de relax en algunos mini-juegos.



El desierto es un trago duro para Link. Está lleno de enemigos que le atacan sin parar.



Conforme avanzáis, conseguís aumentar el número de corazones que miden la energía.

Caballero de espada y escudo





Las "herramientas de trabajo" principales de Link son la espada y el escudo. ***La espada se controla con el botón B,*** *y con el tiempo aprendéis a realizar movimientos especiales con las tres que conseguís.* ***El escudo se maneja con el botón R, y también podéis llegar a utilizar hasta tres distintos.***

Las acciones del botón B



Attack: *Cuando aparece este mensaje, podéis realizar un ataque con la espada.*



Check: *Sugiere que podéis leer un mensaje sobre el lugar en el que estáis.*



Climb: *Es la señal que os indica que podéis subir o escalar en un escenario.*



Down: *Os sirve para descender por unas escaleras o bajar de una plataforma.*



Grab: *Cuando aparece este mensaje, es que podéis empujar o coger algo.*



Put away: *Con esta acción guardáis el arma que llevéis en la mano.*



Speak: *Está claro. Os señala que podéis hablar con algún personaje.*



Throw: *Sirve para tirar el objeto que hayáis cogido (un jarrón, una bomba...).*

En guardia con el gatillo







Uno de los controles más novedosos de «Zelda 64» se realiza con el botón Z. ***Cuando entráis en una pelea, lo utilizáis para fijar a vuestro enemigo.*** *De esta forma podéis girar a su alrededor (es como si estuvieseis atados a él), y además* ***os aseguráis que todos vuestros ataques harán blanco en su objetivo.***



Para sobrevivir en las mazmorras de «Zelda» tendéis que saber defenderos con el escudo.



En las mazmorras tenéis que conseguir un mapa y una brújula para poder orientaros.



Las plataformas también tienen un pequeño espacio reservado en algunos escenarios.

La forma de control es totalmente novedosa. Link hace un montón de movimientos, pero lo mejor es que todos se ejecutan de una forma sencilla e intuitiva.

¿Cómo se usan los objetos?













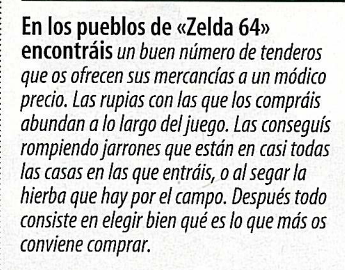
Todos los objetos que recogéis en el juego pasan a un menú desde el que podéis seleccionarlos. *Sin embargo,* ***sólo tenéis capacidad para utilizar tres a la vez, que se*** *accionan desde otros tantos botones C. Los ítems pueden ser armas (un tirachinas, un arco), la ocarina, botellas para recoger algo, etc.*











En los pueblos de «Zelda 64» encontráis *un buen número de tenderos que os ofrecen sus mercancías a un módico precio. Las rupias con las que los compráis abundan a lo largo del juego. Las conseguís rompiendo jarrones que están en casi todas las casas en las que entráis, o al segar la hierba que hay por el campo. Después todo consiste en elegir bien qué es lo que más os conviene comprar.*



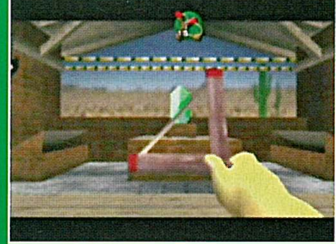




«Ocarina of Time» incluye diversas secuencias de animación *intercaladas a lo largo de la aventura. Cada una dura varios minutos, y sirven como excepcional hilo conductor del argumento. Cuando aparecen, podéis dejar el mando sobre la mesa y disfrutar de ellas, porque los movimientos de la cámara y los cambios de plano casi nos transportan a escenas de una película.*

La vida es una tómbola











El cartucho está lleno de pequeñas y divertidas curiosidades en forma de ***mini-juegos*** *en los que Link puede participar. Algunos son gratis, otros no, pero lo que es seguro es que* ***siempre hay recompensa si lográis ganar.*** *Pueden ser* ***concursos de puntería, de pesca, o retos como llevar unas gallinas a un corral.***

Finalmente, el juego no viene con los textos traducidos. Sin embargo, el cartucho se vende junto con una guía en la que vienen todos en castellano.





El pueblo de Hyrule es la aldea más importante del juego. Desde allí podéis entrar al castillo de Zelda.



En el interior del Templo del Tiempo podéis escuchar incluso cantos gregorianos.



Los combates se desarrollan en tiempo real, sin puntos de energía de por medio.



Este búho os lo encontráis a la entrada de varios lugares, y os guía en vuestro viaje.



Ella es Zelda. La princesa os encarga una misión importante al principio del juego.

Un mundo dinámico





El mundo de Hyrule cambia durante los siete años en los que transcurre la aventura. ***Mirad sino las transformaciones que ocurren en el exterior del Templo del Tiempo con el paso del tiempo.***



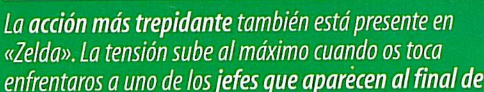
Esta es una de las cavernas de las hadas, que os otorgan poderes mágicos cuando entráis.



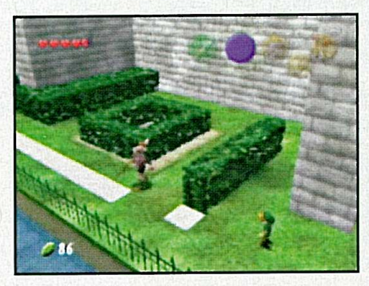
El ataque de los jefes







La **acción más trepidante** también está presente en «Zelda». La tensión sube al máximo cuando os toca enfrentaros a uno de los **jefes que aparecen al final de alguna mazmorra.** Una secuencia de presentación y el cambio de la música os avisan de que ha llegado el momento de cargar las pilas.



Para entrar en el castillo de Hyrule tenéis que pasar sin que os descubran los guardias.



Link puede nadar, y también sabe bucear, aunque sólo durante unos segundos...



...a menos que tenga unas botas y una túnica especial que le permiten pasear bajo el agua.



Cuando escaléis por algunas paredes, tened cuidado con las arañas que habitan en ellas.



Cuando os hacéis mayores, el pueblo de Hyrule aparece completamente destruido.

«Zelda 64» es una obra de arte que tiene que estar obligatoriamente en vuestra colección.

De niño a héroe









Link comienza siendo apenas un chavalín, y así transcurre más o menos la mitad del juego. Cuando logra reunir las ***tres piedras espirituales y toca la Canción del Tiempo*** *con su ocarina, se queda dormido y despierta siete años después, convertido en un joven héroe.*





El hada que ayuda a Link se llama Navi. *Le transmite mensajes que le informan sobre cómo matar a un enemigo, o adónde tiene que dirigirse.*

El Análisis

GRÁFICOS



Casi perfectos. Hay escenarios que parecen fotografías, y os cruzáis con decenas de personajes diferentes. Las magníficas secuencias de animación sirven para poner una ambientación magistral.

MOVIMIENTOS



Link se mueve como una persona real, y puede hacer prácticamente todo lo que le pidáis. Las animaciones de la yegua Epona son el mejor ejemplo del nivel general del juego.

SONIDO



La banda sonora es espléndida. Hay ocasiones en las que incluso os tenéis que guiar por el sonido. Lo único que sobra es la alarma estridente que suena cuando estáis a punto de quedaros sin vida.

JUGABILIDAD



El control analógico es perfecto, y la forma de ejecutar los distintos movimientos, un prodigio de cómo convertir en sencillo lo difícil.

ENTRETENIMIENTO



Una aventura apasionante. El argumento está perfectamente estructurado, es larguísima, y combina sabiamente acción y exploración. No podréis separaros del mando.

TOTAL 99

- *«Zelda 64» confirma todas las expectativas que había creado. Miyamoto nos brinda* **una obra maestra, una epopeya sin precedentes** *que no debéis perderos por nada del mundo.*
- *Los* **gráficos son geniales.** *Combina escenarios renderizados con otros de fantasía, pero siempre apuesta por la variedad. Ningún otro personaje de ningún otro juego se había* **movido de una forma tan realista** *a como lo hace Link aquí.*
- *El magistral devenir del argumento, unido a su inabarcable extensión en el espacio y en el tiempo, hacen que ésta sea* **la mayor aventura a la que os podéis enfrentar.** *Pasarán meses hasta que logréis descubrir todos los secretos que esconde «Zelda 64».*
- *Además tiene una* **relación calidad-precio sobresaliente.** *Sería imperdonable que un juego como «Ocarina of Time» faltase en vuestra colección.*









Las texturas de los escenarios son una demostración de suavidad. *En todo el juego no encontráis ni un solo pixel, por mucho que os acerquéis.*

TURØK 2

Es salvaje, es brutal...¡es genial!

NINTENDO 64
ACCLAIM (IGUANA)
ACCIÓN 3D
256 MEGAS
6 FASES
BATERÍA: NO



Turok ha madurado. **La segunda parte de su juego corrige algunos puntos débiles** que vimos en la primera para consolidarse como uno de los títulos más importantes de la Nintendo 64, de ésos que os permiten presumir de consola delante de vuestros colegas.

El concepto sigue siendo el mismo, un arcade en primera persona con toda la fuerza que le da la idea de enfrentaros solitos a un ejército de dinosaurios (¡glups!). Lo que ha cambiado es que **ahora los niveles están mucho más llenos** (ya no se producen vacíos sin saber qué hacer ni dónde ir), **hay varias misiones que cumplir en cada uno** (liberar rehénes, destruir objetivos, etc.) y, en general, **la intensidad de las partidas se ha disparado.**

Los gráficos más nítidos del mundo

En este subidón general de adrenalina tienen mucho que ver los **gráficos, que son los más nítidos y con mejor definición que hemos visto hasta ahora en la N64.** En serio, ningún otro juego iguala la limpieza de sus amplísimos escenarios, ni el aspecto tan vívido de sus enemigos. Cuando un dinosoid abre sus fauces ante vosotros, casi podríais contar las caries que tiene en sus muelas. Y **si jugáis con la nueva tarjeta de expansión de memoria, entonces la calidad se asemeja a la de cualquier PC con aceleradora gráfica.** En cualquier caso, la magnífica ambientación, llena de gore y de detalles salvajes, es capaz de poner los pelos de punta a cualquiera.

Las animaciones ya eran buenas en la primera parte, pero ahora los monstruos no sólo son más variados, sino que parece que han ido a la universidad para mejorar su inteligencia artificial. Menos mal que **el perfecto engine del juego os permite moveros rapidísimo,** y que vuestro arsenal de armas sería la envidia de Rambo (atención a los destellos luminosos de los disparos).

Además, ahora **«Turok 2» incorpora un modo multijugador con una divertidísima opción** en la que uno de los participantes "se la liga". Era lo que faltaba para redondear **uno de los grandes cartuchos del siglo.**

Dos enemigos en plena pelea. Vosotros a mirar y esperar a que se despellejen entre sí.







Cada escenario tiene una "fauna" diferente. Este tipo, por ejemplo, os ataca con piedras.

Seis lugares donde sobrevivir



Port of Adia: *Llegáis momentos después de una batalla. ¡Todavía es peligroso!*



River of Souls: *Os coláis en un sistema de fortificaciones de los dinosoids.*



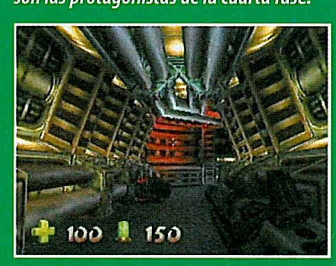
Death Marshes: *¿Os imagináis lo que os espera en este oscuro pantano?*



Lair of the Blind Ones: *El agua y la lava son las protagonistas de la cuarta fase.*



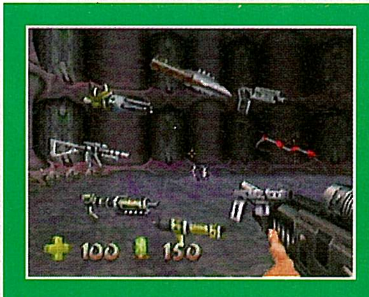
Hive of the Mantids: *Si os dan asco los insectos, aquí lo vais a pasar muy mal.*



Primagen´s Ship: *El último nivel se desarrolla en la nave del malo malísimo.*

Acclaim ha mejorado todos los aspectos de su título estrella. El primer «Turok» era un muy buen juego. Pero «Turok 2» es superior, un cartucho que hay que incluir entre los mejores de su género.

¿Preparado para el combate?







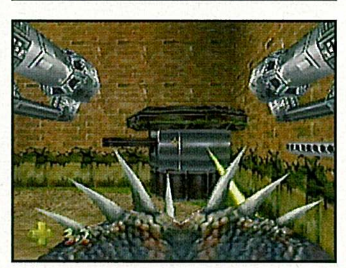


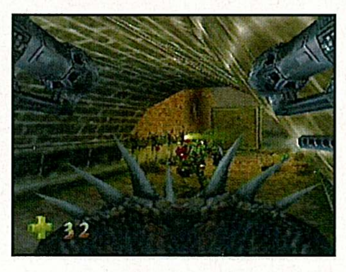


Turok llega a utilizar un ***arsenal de armas impresionante****, pero lo hace de forma progresiva.* ***Comenzáis el juego con un arco y poco más****, luego encontráis una pistola...y así hasta llegar a las últimas fases, en las que manejáis* ***máquinas de combate capaces de destruir cualquier cosa*** *que se os ponga por delante.*











Al comienzo de la segunda fase hay un triceratops *esperando tranquilamente a participar en la fiesta, vamos, a que os montéis en él y recorráis a su grupa todo el nivel. Este peculiar "vehículo" no es precisamente muy rápido, pero está poderosamente armado con un fusil ametrallador y una batería de misiles. Además, su atemorizador aspecto es suficiente para que la mayoría de los enemigos salga por piernas nada más verlo.*









El avance en «Turok 2» sigue el mismo sistema que en la primera parte. *En cada fase tenéis que encontrar las llaves que os abren las entradas a las siguientes, y además existe un sistema de puertas que os teletransportan de una zona a otra de los escenarios. También hay lugares donde podéis salvar el avance en vuestro Controller Pak, porque pese a lo que parecía en un principio, finalmente el juego no tiene una batería que salve las partidas.*

El mejor enemigo del hombre















Estos son sólo ***algunos de los cientos de enemigos*** *con los que os tenéis que ver las caras durante el juego. A su* ***amenazador aspecto*** *unen unos* ***movimientos perfectamente animados y una inteligencia artificial muy mejorada.*** *Ahora no es raro que os encontréis con dinosoids que se esconden detrás de una caja para evitar vuestros disparos, o incluso con algunos que os ahorren trabajo liquidándose entre ellos.*

Estos pequeñajos son difíciles de matar, los muy pillos no paran de dar saltos.



Vuestros disparos son capaces de partir en dos a los enemigos. Aquí está la prueba.

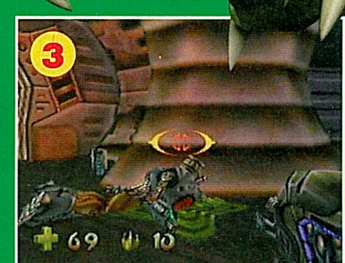
Los dinosaurios de «Turok 2» han aprendido a cazar como los más feroces depredadores.



Cerebral Bore en acción







Ya os hemos hablado de la potencia de las armas que vais consiguiendo en las fases más avanzadas de «Turok 2», pero hay una que ha causado furor en la redacción por su brutalidad. Al grito de "¡voy a usar el Cerebral Bore!", un remolino de gente se reune en torno a la pantalla para ver qué es capaz de hacer. Se trata de un arma que ***fija el objetivo automáticamente en el cerebro de los enemigos (1)*** *(ojo, porque algunos no tienen cerebro y con ellos no funciona), y su disparo apunta directamente al cráneo. Lo siguiente que se ve es un* ***amasijo de sangre y vísceras que salen de la cabeza (2)*** *hasta dejar al infeliz en el suelo más seco que una una uva pasa* ***(3).***

Queridos jefes finales






Verlos es todo un espectáculo. Son feos como el que más, pero hay que reconocerles que hacen su papel con mucha profesionalidad. ***El ojo, en concreto, hasta pestañea. Y el resto son más inteligentes*** *que nosotros mismos, porque incluso se anticipan a nuestras reacciones.*



Cuando tenéis un minuto de descanso podéis admirar la belleza de algunos escenarios.

La definición gráfica de «Turok 2» es superior a la de cualquier otro juego para Nintendo 64. Si además usáis la tarjeta de expansión, su calidad es semejante a la de los PC´s más potentes.



Todos los enemigos son especialmente vulnerables a algún tipo de arma. Estos insectos, por ejemplo, no soportan el calorcito que da una buena pasada con el lanzallamas.



Hasta la vista, baby





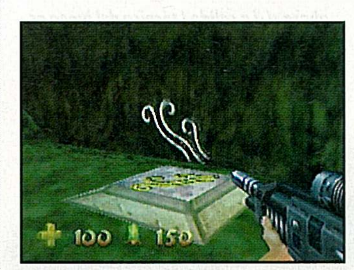


En esta secuencia veis hasta dónde llegan el ***realismo y la violencia de «Turok 2».*** *Un monstruo os ataca, pero os deshacéis de él con un disparo certero que le deja las costillas al aire. Cuando ya está muerto en el suelo, comienza a crecer un charco de sangre bajo su cuerpo. Éste seguro que ya no os dará más problemas.*









En las fases de «Turok 2» no todo consiste en avanzar sin más. *Ahora la gente de Iguana ha introducido una serie de misiones que tenéis que cumplir en cada una, ya sea rescatar prisioneros o, por ejemplo, desactivar unos generadores de energía. Además, también tenéis que ir buscando nuevas armas, municiones, items para recobrar la salud o para ganar nuevas vidas, y cinco nuevos talismanes que os dan poderes especiales (caminar sobre lava, volar, etc.).*



Vaya, un enemigo os dispara desde la torre de allí enfrente. A esta distancia puede ser difícil acertarle...



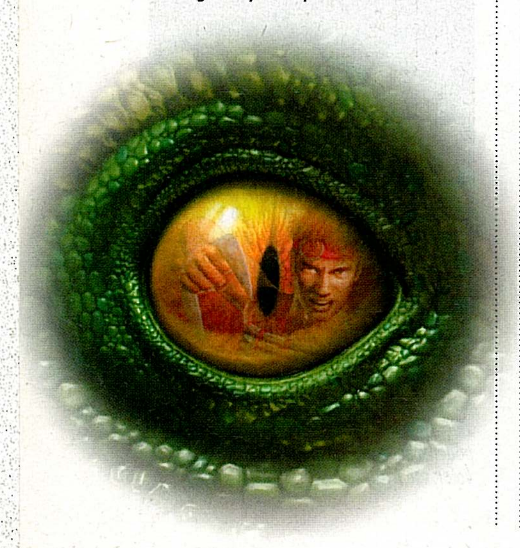
...menos mal que varias armas tienen una mirilla telescópica incorporada que se activa tocando el pad direccional...



...ahí está. Éste no sabe que se la está jugando. Pero todavía queda un poco lejos, mejor acercarse más...



...ahora sí. La calidad técnica del juego os permite apuntarle entre ceja y ceja sin que la imagen se pixele. ¡Duro con él!



Adictos al gore











El ambiente gore está presente en cada una de las fases del juego. **Cuerpos empalados, cadáveres, enemigos que se desangran o saltan en pedazos, esqueletos...** Todo está pensado para crear una atmósfera que le viene que ni pintada a un juego de este tipo.



Muchas veces os atacan dos o más enemigos a la vez. En ese caso tenéis que alejaros para quedar fuera de su alcance y disparar rápido. Si les dais en la cabeza caerán de forma fulminante.

El modo multijugador es una incorporación de lujo para «Turok 2». Con las partidas a cuatro la diversión se pone por las nubes, y los gráficos no pierden nada de calidad.



Esto es el colmo: ¡dinosoids zombies! Bueno, pues que prueben lo que duele una flecha.



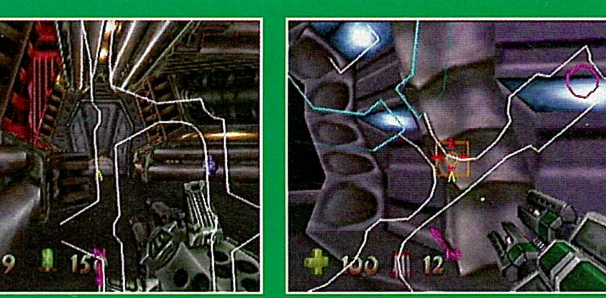
Algunas zonas de los escenarios os obligan a saltar unas cuantas plataformas.



Si serán listos estos enemigos. ¡Se esconden detrás de una caja para que no les deis!

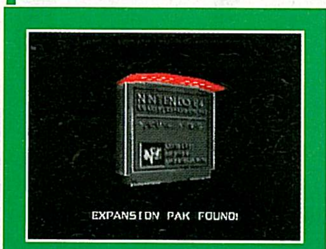
Para que no te pierdas





Igual que ocurría en la primera parte del juego, en «Turok 2» podéis **avanzar con un mapa de la fase superpuesto en la pantalla.** Los escenarios son muy laberínticos, y es fácil que os perdáis, así que siempre viene bien una ayuda como ésta. **Para ponerla en marcha, sólo tenéis que presionar el botón L.**

¡Más resolución!





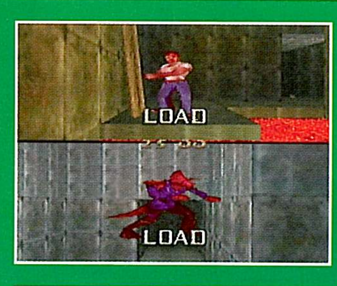






«Turok 2» es el ***primer juego compatible con la tarjeta de expansión*** *de memoria. Con ella* ***aumenta la resolución de los gráficos (640x480 pixels),*** *así que todos aparecen con mayor nitidez, y los bordes están perfectamente definidos.*

Acción para varios jugadores















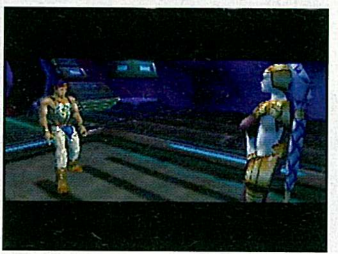
El nuevo «Turok» sí que incluye un modo "deathmatch" en el que se enfrentan 2, 3 ó 4 jugadores. *Podéis jugar un* ***"todos contra todos",*** *por equipos, o una* ***novedosa modalidad en la que uno "se la liga"*** *y el resto va a por él. Y todo sin perder calidad gráfica.*

«Turok 2» es un juego adulto, en el que la sangre y la violencia más descarnada se muestran en pantalla sin censuras de ninguna clase.



Cuando disparáis flechas, se quedan clavadas en el cuerpo de los enemigos.





Otra de las novedades del juego *es que se han incluido numerosas secuencias de animación que se intercalan en diversos momentos de la partida. Lo bueno es que todos los diálogos que se producen durante estas escenas van a aparecer subtitulados en castellano, para que os enteréis bien del argumento.*

El Análisis

GRÁFICOS  100

Increíble calidad. Con la tarjeta de expansión son los mejores de la Nintendo 64, pero es que aun sin ella, la definición y claridad de enemigos y escenarios os va a dejar boquiabiertos.

MOVIMIENTOS  99

La velocidad de desplazamiento es rapidísima, y han mejorado la acción de salto. Las animaciones de los dinosoids son para quitarse el sombrero.

SONIDO  96

Los efectos crean una atmósfera llena de sonidos inquietantes. También hay voces, como los lamentos de las niñas que están prisioneras.

JUGABILIDAD  98

El control no ofrece ningún problema, e incluso ahora es más fácil cambiar de arma. La irrupción de objetivos que cumplir en las fases le da más profundidad al juego.

ENTRETENIMIENTO  98

Esta es una aventura tan salvaje que consigue poneros en tensión desde el primer momento. En el modo principal no hay un momento de respiro, y el multijugador asegura horas de diversión.

TOTAL 98

- *Con los* **gráficos de «Turok 2»,** *la N64 entra en una nueva dimensión. Ningún otro juego iguala este nivel.*
- **La presentación de las fases es inmejorable.** *Los enemigos os atacan por sorpresa, tenéis varias misiones que cumplir, y todo en un ambiente de violencia salvaje.*
- *La enorme extensión de las seis fases, y la novedad del modo multijugador garantizan que la* **duración de«Turok 2» se alargue varios meses.**
- *Acclaim ha conseguido mejorar su juego estrella y convertirlo en* **uno de los títulos imprescindibles.**

TUROK 2 FRENTE A GOLDENEYE 007

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Gráficos	Enemigos	Jugabilidad	Control	Multijugador	Duración	Conclusión
1. GOLDENEYE 007 Nintendo - RARE Comentado en Nintendo Acción 60. **Total: 94** Precio: **8.490 pta**	El nivel de ambos juegos es altísimo, y los dos andan parejos en cuanto a realismo. Los **escenarios de «GoldenEye» son más completos,** pero **«Turok 2» gana en nitidez.** La tarjeta de expansión de memoria consigue que la calidad sea todavía más alta.	La primera gran diferencia es que los protagonistas de «GoldenEye» son personas, mientras que los enemigos de «Turok 2» son dinosoids. Las animaciones son parejas, pero la **inteligencia artificial es mayor en el juego de Nintendo.**	**Los dos juegos se apartan de lo que es el clásico avanzar por pasillos disparando,** y os plantean varias misiones que cumplir. Aunque «Turok 2» ha incluido algunos objetivos en cada fase, «GoldenEye» contiene mayores dosis de estrategia.	En este apartado se podría producir **un empate, porque los dos títulos tienen un engine potente** y un control exquisito. Aunque Turok incorpora el salto, el resto es prácticamente igual, incluida la opción para activar el zoom en algunas armas.	Hasta ahora, el modo a cuatro de «GoldenEye» era el mejor que había en la Nintendo 64, pero creemos que el de **«Turok 2» ha conseguido superarle.** El factor decisivo es que el de Acclaim os permite **elegir entre más modalidades de juego.**	**Los dos son juegos increíblemente largos,** y su vida se ve prolongada por el modo para cuatro jugadores. «GoldenEye», sin embargo, no sólo tiene un mayor número de fases, sino además un montón de secretos esperando para cuando lo acabáis.	La Nintendo 64 ya puede presumir de tener dos de los mejores arcades subjetivos que existen. **«GoldenEye»** sigue siendo el mejor en cuanto a **jugabilidad y duración,** pero **«Turok 2»** tiene los **mejores gráficos** que hayáis visto en la Nintendo 64.

Una de las opciones está pensada para jugar en teles panorámicas.
Simplemente hay que elegir el formato 16:9, y la pantalla se estirará a ambos lados para que disfrutéis plenamente del espectáculo. Arriba tenéis pantallas sacadas de esta guisa, sólo que en monitores estándar, por eso los coches aparecen así de alargados.

V-RALLY ´99



NINTENDO 64
INFOGRAMES-EDEN
CARRERAS
96 MEGAS
50 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



Sáinz, mira y aprende

Desde la versión de preview que os anticipamos en el número anterior, bastantes cosas han cambiado en «V-Rally ´99». **Los gráficos de los escenarios, por ejemplo, han ganado en calidad y definición,** aunque se echa en falta algo más de resolución. La **sensación de realismo** se ha acentuado muchísimo, y en general todo se ha moldeado a los gustos del usuario Nintendo. **El control ha sido el otro punto en el que hemos notado más diferencias.** Hablábamos en la preview de un manejo muy arcade, con los coches pegaditos al suelo, aguantando el tirón de una conducción poco técnica. **En la versión definitiva el control se ha vuelto más exigente:** así se garantiza duración, pero no se perdona ni el más mínimo fallo. Suponemos que los chicos de Eden han decidido ser fieles a su producto...

Vive el auténtico campeonato de rallys

Como sabéis, el juego nos pone al volante de los coches que participan en el campeonato de rallys 98-99. Podemos elegir entre **cuatro WRC: Escort, Corolla, Carisma e Impreza.** O **entre siete kit car: Xsara, 306, Megane, Octavia, Ibiza, Hyundai y Almera.** Se ha caído el nuevo Astra(¿?). Los primeros son más potentes, y aunque se pegan a la carretera los recomendamos para pilotos avanzados. **Lo mejor por tanto es empezar con un kit car,** que corre menos pero se controla mejor.

Una vez elegida la máquina, se abren **tres opciones de juego: time trial, arcade y campeonato.** La última es sin duda la más atractiva. Nos invita a **participar en 8 rallys del campeonato del mundo,** cada uno dividido en tres diferentes tramos. Si corremos en modo V-Rally, competiremos contra otros tres coches que aparecen en pantalla. Los tíos saben latín y además andan con gasolina de 98, o sea que se van a la mínima, así que tendréis que echarle emoción y mucha práctica para ganarles.

Afortunadamente, **la dificultad se compensa con unos niveles de realidad impresionantes** (los coches lucen incluso los adhesivos de los modelos de verdad), que colocan a este «V-Rally ´99» en el podio de los juegos de carreras.

Modo arcade: sólo piensa en ir rápido





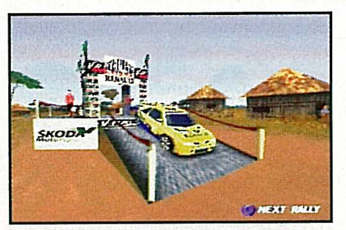





En el **modo arcade corréis además contra el tiempo.** El objetivo es ganar, pero siempre **debéis tener el rabillo del ojo en el reloj** (arriba a la derecha), y andar pendientes de los **check-points** (como el que veis en la pantalla de la derecha) que os darán oxígeno para continuar. En este modo la competición se **estructura en tres niveles, y cada uno ofrece un número de "stages" que combinan superficies y climatologías** diferentes. Hay que tratar de hacer podio, o por lo menos aguantar el reloj en cada tramo para pasar de nivel. Y aunque la prueba parece corta, ni os imagináis lo que se puede tardar en completarla.








Acabar entre los tres primeros un rally, o sea hacer podio, es terriblemente complicado. El nivel de dificultad del juego os exigirá mucha práctica y una técnica depurada para deleitaros con la secuencia que tenéis arriba. La recompensa compensa, valga el jueguecito sonoro, porque a poco que hagáis un tercero subiréis a la plataforma y empezaréis a hacer trompos y derrapes. Falta sólo el champán. El resto está incluido en el esfuerzo. Y ya sabéis. Un podio diferente para cada prueba del campeonato. Otra cosa es que alcancéis la gloria...



En las pruebas nocturnas, la dificultad se suaviza un poco con el juego de luces y los detalles del paisaje.



En la versión final del juego se nota que se ha trabajado mucho en los gráficos, y también que el control tan arcade de la preview ha dejado paso a una conducción más real.









El modo Time Trial es muy útil para entrenar los diferentes tramos. *No es precisamente ése su cometido, pero así aprovecháis al máximo el esfuerzo que supone luchar contra el crono en todos los circuitos disponibles. En teoría, lo del Time Trial está hecho para batir records: los tiempos de cada tramo. Corremos nosotros solos, aunque si activamos la opción "ghost", enseguida aparecerá nuestro fantasma mostrándonos cómo hemos hecho el recorrido anterior. Podemos elegir cualquier stage, y como son los mismos que en el campeonato tendremos tiempo extra para conocerlos a fondo.*

Modo campeonato: lo que encontrarás en «V-Rally 99»

INDONESIA









No es precisamente el lugar ideal para comenzar el campeonato. *La carretera se anuncia ancha, pero el* ***terreno es resbaladizo*** *y no permite muchos lujos. Hay además árboles e incómodos montículos a ambos lados de la pista, que no perdonan el mínimo descuido. Por fortuna el clima es* ***seco y soleado,*** *aunque la verdad es que sólo faltaría que encima lloviese. Bueno,* ***al menos los giros no son muy complicados.***

INGLATERRA









La cosa se pone calentita. Empiezan los falsos testimonios: que si la pista es ancha, que si hace sol. Mentira. ***Barro, nubes por todas partes y un circuito sinuoso*** *que no obstante permite* ***tramos rápidos*** *que nos invitan a practicar una* ***conducción divertida.*** *La media de velocidad es más baja que la que conseguís en Indonesia, pero el nivel de adrenalina sube mucho más alto. Pilotos con práctica.*

ESPAÑA









España estrena ***conducción nocturna,*** *y en esas condiciones merece la pena colocar vista subjetiva: la iluminación es muy superior.* ***Nos metemos también en asfalto,*** *lo que obliga a una nueva configuración de nuestro coche, y a una manera diferente de conducir.* ***Se puede pisar el acelerador,*** *pero tendréis que anticiparos a cada curva, y no meter la pata en los* ***giros de 180º.*** *No está mal para empezar.*

SAFARI









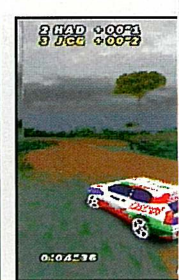
La ***calzada del Safari es anchísima*** *y parece que da un juego enorme. Ojito con las confianzas. De nuevo estamos en* ***terreno arenoso y esta vez incluye saltos mortales y curvas para probar cómo andáis de contravolante.*** *La prueba os ofrece variedad de climas y distintos momentos del día para correr. Precioso el atardecer en Kenya, pero traidor a más no poder. Sobre todo pasadas las curvas grandes. Se va, se va...*

Dos pilotos, doble diversión doble competencia









CÓRCEGA






Córcega nos trae de nuevo al asfalto, donde dicen que los pilotos españoles somos unos hachas, aunque complica la situación **metiéndonos de cabeza en la tupida niebla.** Empieza el stage muy bonito, con una ruta de paisaje inigualable y mucho sol, pero termina puñetera, con niebla blanca y un nivel de competición excelente. ¡Ah!, y la prueba nocturna es de las terribles. Precaución, amigo conductor.

NUEVA ZELANDA






De lo peorcito. **Largo y muy técnico.** Con subidas, bajadas, **curvas rápidas entre curvas muy lentas,** y de nuevo barro y conducción nocturna. Pero lo más grave es que parece que la **"agonía" no va a terminar nunca,** o que el cartel de meta está cada vez más lejos. Que qué coche os recomendaríamos para este rally. Bueno, mejor un 4X4, pero por favor no le piséis demasiado, salvo en las rectas y en el puente. Ahí, a tope.

ALPES FRANCESES








Llega el frío y se pone a nevar. Ya se sabe, en los Alpes, ahí tan alto, es lo normal. Así que preparaos para una **carrera sobre asfalto, con mucha nieve a ambos lados de la carretera,** y un recorrido que pese a todo parece agradecido y no presenta complicaciones. **Excepto las curvas sin quitamiedos y la nieve,** que pueden dar al traste con vuestro optimismo. No será el primer rally que corráis, pero tampoco el último.

SUECIA





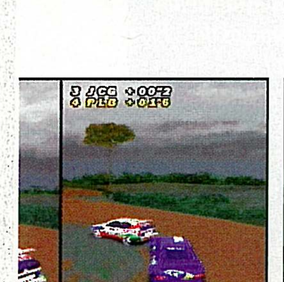



Dejadlo para el final, para el último en vuestra lista. Conducir sobre nieve, sin clavos ni cadenas, no es nada fácil. Y si empezáis por aquí, puede que acabéis odiando el juego. Debéis andar con precaución y sin tirar mucho del derrape, porque el coche acaba siempre desbocándose. Para colmo hay que correr de noche, y por si fuera poco el circuito no es precisamente corto. Vamos, que **estaréis solos todo el rally...**






El campeonato os da elegir entre modo V-Rally y modo Rally. *El primero os enfrenta a otros tres coches a lo largo del circuito. El Rally os invita a correr solos, siguiendo la mecánica de los rallys de verdad. En este modo los otros tres coches compiten al mismo tiempo que nosotros, pero no aparecen en pantalla. Tan sólo sus tiempos (casi siempre inferiores a los nuestros) dan testimonio de que están ahí. La competición así es más real, pero también algo aburrida. Mola más pegarse contra los rivales en el sentido literal de la palabra.*




Dos jugadores podéis **disputar un campeonato, luchar en el modo arcade o pegaros contra el reloj** para dejar en pañales el récord del circuito. Sólo hay que conectar dos mandos, y decir al inicio que vais a jugar a parejas. Después elegís **si queréis jugar solitos o con otros dos coches en carrera (controlados por la CPU), y decidís la configuración del "split" de la pantalla: horizontal,** al viejo estilo y de lo más jugable, o **vertical,** que proporciona mayor visibilidad.

















El juego recoge todas las condiciones climatológicas *que se dan en los rallys reales. Según el país que visitemos, pilotaremos bajo una intensa nevada o calados hasta los huesos o entre la niebla británica. A cualquier hora del día: Al mediodía, con el sol picando en los ojos, por la tarde, con una puesta bellísima, o de noche cerrada. Y en todas las superficies: arena, barro, nieve, asfalto, grava... Debéis tener en cuenta todo esto para configurar vuestro coche. Será fundamental.*

Los puntos más atractivos de «V-Rally ´99» son la fidelidad exquisita en el diseño de los coches, y la vertiginosa sensación de velocidad.





Antes del rally veréis un mapa del circuito y un resumen de las condiciones de carrera.

Los decorados intentan ser lo más real posible: ¡Ovejas en los pastos británicos!

¿Cuatro Corollas a la vez? Hombre, lo normal es correr contra coches diferentes al nuestro...



Los trompos, golpes y salidas de pista están a la orden del día en el juego.



De noche y con la carretera nevada. A veces todo se pone en nuestra contra...

Súbete por las paredes

















A veces la velocidad tiene estas cosas. Aunque no todos los golpetazos que tenéis en estas pantallas son debidos al exceso de kilómetros hora. Sucede también que los **tramos están llenos de baches, curvas y cambios de rasante que nos envían directamente a la estratosfera** *con resultados catastróficos: se pierden segundos preciosos. Los rivales tampoco son almas de la caridad, y atacan sin piedad aun jugándose el tipo. Tranquilos,* **y si perdéis el control, que ocurre más veces de las deseadas, disfrutad.**

La repetición de las jugadas más interesantes



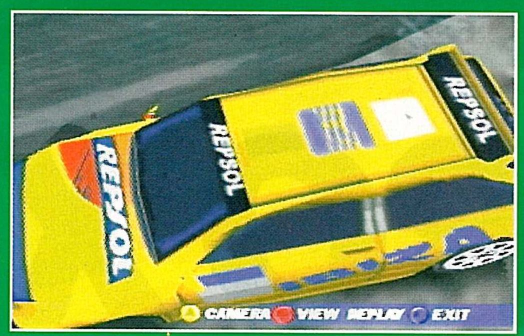














Después de cada carrera, podéis alucinar con la ***repetición enterita de vuestra actuación en el rally. El botón C arriba os permite cambiar de cámara.*** *Tenéis a disposición una* ***subjetiva,*** *otra que* ***gira alrededor del coche*** *recogiendo con gran realismo todos los movimientos, y una tercera que va mostrando planos de cada entrada en curva desde un ángulo más alejado y con una perspectiva aérea. La nitidez y el detalle de los gráficos es el complemento ideal para* ***deleitarnos con imágenes tan televisivas*** *como las que hemos capturado y publicado para vosotros.*











Una de las cámaras ofrece esta perspectiva en carrera. Viene muy bien para saber quién anda detrás y a qué distancia.



A los diseñadores gráficos les ha quedado mejor la decoración de los stages "salvajes" que la de los "civilizados".





Finalmente pilotaremos el Ford Escort de Vatanen *pero antes tendremos que demostrar que nos merecemos ese volante. Y es que el Escort que participó en el 1.000 Lagos forma parte del grupo de coches extra (secretos) que incluirá «V-Rally '99». ¿Cómo acceder a ellos? Pues nos imaginamos que ganándolo todo. ¿Y cuántos coches secretos habrá? Pues aún no lo hemos confirmado pero parece que estarán el Ford, un Lancia Stratos y un Toyota Celica GT-4.*

El Análisis

GRÁFICOS


Destaca el realismo magistral en el diseño de los coches. Los escenarios también están perfectamente trabajados. Falta algo más de definición.

MOVIMIENTOS


Las animaciones siguen la línea realista. La sensación de velocidad es muy alta en el modo un jugador, pero baja enteros a pantalla partida.

SONIDO


Braman los motores y se escucha el cambio de marchas y las voces del copiloto. Eso sí, todo más bien mediocre.

JUGABILIDAD


Pensábamos que el control iba a ser más arcade, pero la versión final nos ha regalado un volante de lo más realista. Divertido pero complicado.

ENTRETENIMIENTO


Hay rally para rato. El juego es largo, entretenido y engancha lo suyo. Tiene opciones y modos de juego para todos los gustos.

TOTAL


- *Increíble. Los* **coches, los esponsors,** *hasta las llantas de aluminio.*
- *Los forofos estamos de enhorabuena.*
- *El* **modo dos jugadores** *es muy competitivo, pero no corre a la velocidad exigible. Muy lento...*
- *Quizá* **falta algo de resolución** *en los gráficos. Los escenarios están bien trabajados, quizá el problema está en la definición, en la nitidez.*
- **No vamos a establecer comparaciones con el «F-1» de Nintendo.** *Estamos antes dos juegos de coches geniales pero diferentes, y por tanto compatibles. Lo suyo sería tener los dos.*



Nosotros hemos sacado las treinta máquinas *(pantalla de arriba), pero de principio sólo salimos con seis, las de la primera fila. Para pillar las demás, "tan sólo" hay que ir ganando circuitos y copas en los diferentes niveles de dificultad. Por cierto, podemos cambiar el color de la nave (botones R o Z) o voltearla con los botones C, siempre desde la pantalla donde se presenta la nave (imagen del centro).*

NINTENDO 64
NINTENDO-EAD
CARRERAS
96 MEGAS
3 COPAS (+ 2 OCULTAS)
BATERÍA: SÍ



F-ZERO X

Treinta máquinas y un destino

De primeras «F-Zero X» no parece un juego muy bonito. De hecho **el diseño de los circuitos es bastante soso, no utiliza prácticamente texturas,** y las naves son pequeñitas (aunque resultonas). Gráficamente no es ninguna maravilla. Pero bueno, no hay problema: **era justo lo que esperábamos.** Nuestro «F-Zero» nunca ha ganado un premio de estética, aunque para algunos esté a la vanguardia. Afortunadamente es todo lo demás, lo que da carácter a un juego de carreras, lo que brilla en el juego de Nintendo.

La velocidad es la estrella

Empezando por la velocidad, razón de vida, y terminando por el control. Mezclando ambos factores de una forma diligente se obtiene una disolución ligera, jugable y atractiva. **No es sólo que «F-Zero x» sea muy rápido (60 imágenes por segundo en cualquier circunstancia), es que nunca da la sensación de que se te escape el control de tu máquina,** pese a los golpes contra las vallas y caídas inoportunas. El manejo es simple y directo, **apenas hay un par de botones para salir del paso** (más algunas combinaciones de "guerra") y el stick responde perfectamente a cualquier presión.

La **otra cosa gorda de «F-Zero X» es la competición.** Ya sabéis que el plantel de naves participantes en cada carrera asciende nada menos que a 30. ¡Nunca se ha visto nada igual! Y eso supone que andéis lo que andéis, siempre habrá alguien delante o detrás de ti. Haced memoria y recordarme en qué juego de carreras sucede algo parecido: tantas naves y cada una con un nivel de inteligencia diferente. Y para que te sea fácil saber por dónde vas, en algunas naves verás unos cartelitos que te indican que ésa es la máquina que va delante de ti en la clasificación, o cuál ocupa los primeros puestos.

El juego presenta tres copas, cada una divida en seis circuitos. La Jack Cup es la más facilita, y luego el nivel sube desde la Queen a la King. Jugando y triunfando es posible abrir dos más. De la misma forma, al principio sólo hay seis máquinas para elegir. También ganar es la fórmula para acceder al resto de naves.

En cuanto a los modos de juego, ofrece dos alternativas muy interesantes. **El "Versus" estrena las carreras a cuatro en «F-Zero».** Y eso ya es motivo para comprárselo. Sólo tiene una pega: no hay campeonato para cuatro naves. Pero por contra incluye un divertida opción para los que caigan en combate... La otra alternativa se llama **"Death Race"** y no es apta para cardíacos. Es una carrera de supervivencia donde sólo continúan los más fuertes. En fin, muchas cosas y todas excitantes. **No hacen falta ni polígonos, ni texturas, ni nada...**



Los turbos se activan a partir de la segunda vuelta y nos lanzan a la velocidad del sonido.



De las cuatro vistas disponibles, ésta es la más alejada. Permite un gran control de la carrera.



En estas zonas rosas recargamos la energía de la nave, que controla el turbo y ¡la vida!













La tónica general de la carrera es ir todos muy juntitos, pero la cosa se complica cuando la pista se estrecha.





Puede que gráficamente, «F-Zero-X» no sea el juego del año, pero os podemos asegurar que en jugabilidad y emoción no tiene rivales.

La banda amarilla que veis arriba nos catapulta como si activáramos el turbo.



Las velocidades que se alcanzan en la carrera son de vértigo. Iremos a más de 1.000 km/h.



Esta zona rugosa del circuito se encarga de reducirnos la velocidad. Hay que esquivarla.





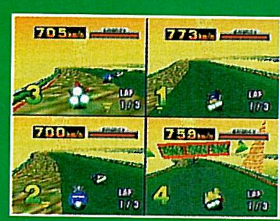
Nuestra nave dispone de varios movimientos de ataque. ¿Que para qué? Ay, amigo, porque todo vale en esta carrera, y la mayoría de las veces la velocidad no es suficiente. Si notáis que los rivales se os pegan más de la cuenta, pulsad dos veces R o Z y pondréis en práctica una carga lateral muy aceptable. Con R + Z dos veces, la nave hace un giro huracanado y despeja la pista por todas partes. Utilidad de esto: echar a los competidores de la pista. Por cada uno que os carguéis, estrella al canto. Y a las cinco estrellas, vida extra. Por cierto, tomad nota para el modo Death Race porque aquí está toda la estrategia.

Hay versus, pero no a lo grande









Este «F-Zero X» estrena modo multijugador, **pero lo limita a un versus a dos, tres o cuatro mandos.** Eso significa que **no podremos participar en una copa del Grand Prix**, luchando contra los otros 26 pilotos, sino que **fabricaremos nuestra propia competición** que tendrá en cuenta puntos y número de victorias. Igual de divertido pero menos emocionante.

El modo versus incluye un par de opciones chulas: una es **"slot"**, aparece cuando nos eliminan y funciona estilo "tragaperras": hay tres casillas con diferentes caras y debemos conseguir hacer línea para fastidiar a la nave rival; la otra se llama **"VS Com"**, y consiste en jugar partidas a cuatro aunque sólo juguéis tu hermano y tú (es fácil, la CPU controla las demás naves y asunto arreglado).













Cuando completéis las tres primeras copas en el nivel de dificultad medio *accederéis a dos categorías extra: Joker y X Cup. Ambas ponen sobre la mesa otros seis nuevos circuitos que os exigirán más habilidad y templanza si cabe.*
La copa X tiene la peculiaridad de que cada pista es seleccionada aleatoriamente, por lo que cada carrera será una sorpresa diferente.



En algunos circuitos tendréis que apurar las posibilidades de giro de vuestra máquina.

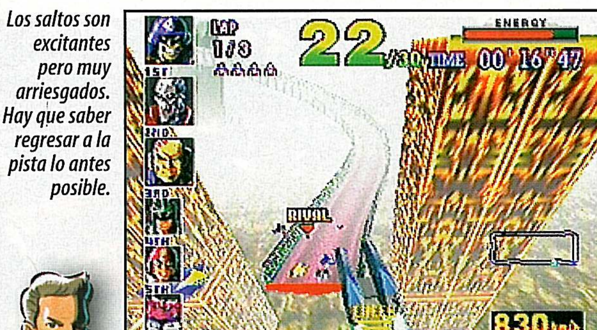


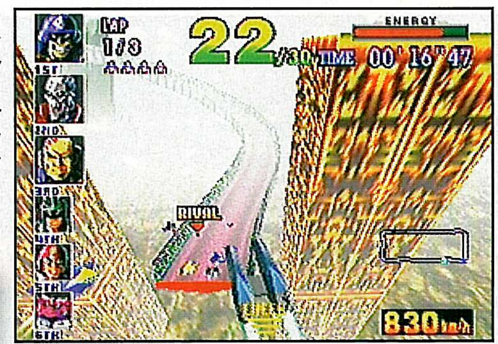
Estad atentos porque el recorrido ofrece cambios de rasante y saltos de los buenos.



Podéis utilizar ataques durante la carrera, pero no olvidéis que la nave se descontrola.

Los saltos son excitantes pero muy arriesgados. Hay que saber regresar a la pista lo antes posible.











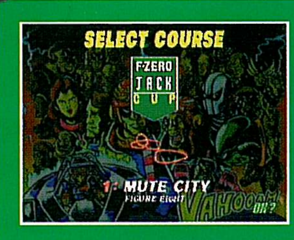
Gráficamente, «F-Zero X» no es la bomba, pero fijaos en estos efectos de luz y color y quizá cambiéis de opinión.





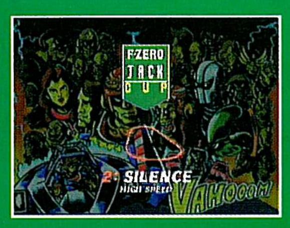
Hay tres niveles de dificultad, más uno oculto. Para entrar en el "master", debéis superar los anteriores.

Tu primera copa: Jack Cup



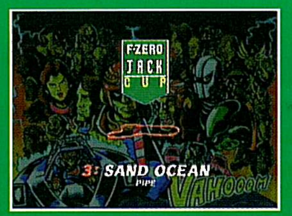


MUTE CITY *Excelente para empezar. Largas rectas y curvas que casi no se notan. Debéis hacer primeros.*



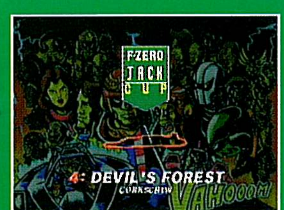


SILENCE *El circuito se retuerce pero es tan rápido como el anterior. Procurad hacer buen uso de las bandas turbo.*





SAND OCEAN *Los túneles complican la carrera. Su forma de tubería nos absorbe y descontrola la marcha.*





DEVIL´S FOREST *Es de los que engañan. Mucha curva, un saltito y luego es facilísimo. Otra vez primeros.*

El nuevo «F-Zero» abre la puerta de las carreras a cuatro jugadores, aunque limitadas a un versus contra tres amigos, sin posibilidad de participar en una copa a treinta.

La carrera de la muerte









Es una especie de **modo batalla** *en el que treinta máquinas compiten por su vida. La carrera transcurre siempre en el mismo circuito y a un número ilimitado de vueltas.* **Nuestro objetivo es echar a los rivales de la pista.** *Gana el que más aguante.*





También es posible mirar hacia atrás, en una especie de efecto espejo retrovisor.



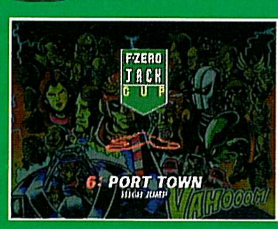
La calzada es amplísima y la distancia de juego es de lo más profundo que hemos visto.



La clave para avanzar es ganar. Sólo vale ganar. Para abrir nuevos circuitos, para sacar otras máquinas. No sirve ser segundo.











BIG BLUE *La mayor parte del recorrido transcurre sobre un escurridizo cilindro que os la va a hacer pasar canutas.*

PORT DOWN *El último y el más complicado. Giros consecutivos y un salto de los que quitan el hipo.*



En la vista más alejada, el juego muestra una cara Micromachine.

Algunos fondos son muy sosos, pero otros, como éste, no tienen desperdicio.





Existen varias maneras de ser eliminado de esta carrera. *Si no vigiláis la barra de energía, ni repostáis en las zonas rosas, puede que os sorprenda una avería fatal en mitad de carrera. Luego también podéis caer sin más por la parte de la pista que no tiene quitamiedos (ojo a las naves que intentan echaros como sea), o en un salto mal dado.*

El Análisis

GRÁFICOS



80

Toda la nota para el diseño imaginativo y directo de los circuitos. El resto es muy normal. Desde luego no es lo que cuenta…

MOVIMIENTOS



94

Es el juego más rápido del mundo (aun más si contamos que puede haber hasta 30 naves simultáneamente), y sorprende con giros especiales y movimientos de batalla..

SONIDO



91

No hay bramido de motores, pero es suficiente con los punteos de guitarra y ritmos que te empujan a correr como un sábado noche.

JUGABILIDAD



94

El control sobre la nave es intuitivo y simple, y tan completo que sólo le ha faltado vencer la inercia. La dificultad es progresiva y desafiante.

ENTRETENIMIENTO



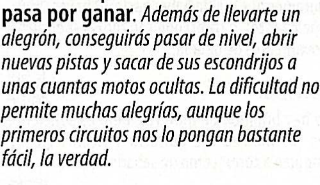
93

Es absolutamente adictivo, y además esconde secretos en la manga que no descubrirás ni con nuestras guías. Y ya es decir.



TOTAL 93

- **Ojo a los frenos.** *Si frenáis en «F-Zero X» os puede pasar como al del anuncio del Megane, que se os echa el pelo a la frente y os quedáis con la nuca al aire.*
- *La* **música es de las que entonan.** *El primer circuito tira de uno de los temas cumbres del legendario «F-Zero». ¡Sniff!*
- *Cuando crees que se ha acabado el juego, resulta que aún te quedan trofeos por ganar.* **Siempre hay nuevas posibilidades aquí.**
- **Es un juego directo y endiablado.** *Ataca directamente a la neurona del vértigo, y crea conmoción.*



También aquí la única alternativa pasa por ganar. *Además de llevarte un alegrón, conseguirás pasar de nivel, abrir nuevas pistas y sacar de sus escondrijos a unas cuantas motos ocultas. La dificultad no permite muchas alegrías, aunque los primeros circuitos nos lo pongan bastante fácil, la verdad.*

NINTENDO 64
ACCLAIM-PROBE
CARRERAS
128 MEGAS
36 CIRCUITOS
BATERÍA: NO



EXTREME G 2

Más **diseño,** menos explosivo

Extreme G2» ha dado un salto cualitativo impresionante desde la primera entrega, especialmente en el aspecto gráfico. **Los nuevos circuitos, 12 con tres variantes cada uno** (lo que dan los 36 anunciados), **resaltan un magnífico trabajo de diseño, imaginación y creatividad.** Con el *render* y las texturas por bandera, es fácil rendirse pronto a la **sensación de solidez y realismo que lo invade todo.**

La concepción de la carrera también ha sufrido modificaciones necesarias. **El ancho de la calzada se ha multiplicado hasta hacerse jugable,** y las primeras curvas y giros no exigen demasiado. Las primeras… En la misma línea de "todo nuevo", **Probe ha sacrificado velocidad por control,** desacelerando el ritmo endiablado de las máquinas de Extreme G para que ajustarse a la pista no sólo esté al alcance de los Carlos Sáinz.

Progresivamente más complicado

Total, que la secuela se ha sobrepuesto al original, que era y sigue siendo una obra maestra de la velocidad, pero que aún nos ha dejado unas cuantas dudas flotando en la cabeza. Hemos dicho que el juego se muestra asequible en control y posibilidades en los primeros circuitos, pero **a partir del segundo "nivel", Masa Crítica, algo empieza a cambiar. Los circuitos se vuelven más retorcidos,** y circular a la velocidad "normal" se hace imposible: rebotamos de quitamiedos en quitamiedos, y la salida de los túneles casi siempre es cabeza abajo. Creemos que no se trata de un problema de control, sino más bien de que **nunca podemos anticiparnos al diseño del circuito:** puede que el engine sea más rápido que las reacciones de la moto.

La nota vuelve a subir con los modos de juego, ojito derecho de la compañía. Para un jugador se abren cuatro posibilidades: la "prueba extrema", "contrarreloj", "entrenamiento" y "modo arcade", donde la estrella es el shoot-em up. Pero lo mejor viene con los cuatro mandos conectados. Dentro del multijugador podéis elegir entre tiraros a la **"arena de batalla", con tanques en lugar de motos, participar en un "cara a cara"** con tres amiguetes a ver quién corre más, o **empezar una "copa" con sitio para 16 jugadores** y sistema de competición por eliminatorias.

El resultado final está compensado. «Extreme G2» es un juego sobresaliente, de los de última generación estética, pero si hubieran limado esos problemillas de vértigo y caos en algunas fases, lo de Probe sería una genialidad.



Los efectos de luz se hacen especialmente patentes en el interior de los túneles.



Las motos disponen de un escudo que echa chispas en cuanto nos rozan.



Cuando hemos usado el arma de turno, la cápsula sale despedida estilo Voyager.

Los saltos son toda una aventura. Si no alcanzas la velocidad adecuada no llegas al otro lado, y si lo consigues, seguro que acabas empotrado contra la primera curva.







Podemos hacer que aparezca un espejo retrovisor con el que controlar a los rivales.



En los primeros circuitos, la carrera es muy disputada y vibrante. Es fácil hacer primero.

«Extreme G2» es el juego de velocidad más moderno, bonito y completo que podemos encontrar. No obstante, la jugabilidad aún no nos ha dejado contentos del todo.

Por fin harás nuevos amigos: modo multijugador



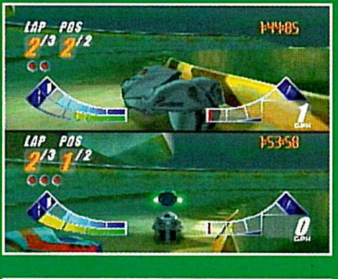


Arena de batalla Las motos se cambian por tanques y la velocidad deja paso a un busca y captura a dos, tres o cuatro jugadores. Se desarrolla en seis escenarios exclusivos.





Cara a cara Simplemente una carrera contra tus amigos. Podéis correr en los circuitos que hayas abierto en la "Prueba Extrema". La velocidad es altísima y la visibilidad te sorprenderá.





Copa El mínimo es dos y el máximo, 16. Jugáis uno contra el otro, a correr o a "matar", y el que pierde deja su sitio a oto participante. Es adictivo, arriesgado, atractivo y muy emocionante.













Las armas no son vitales en el juego, pero ayudan lo suyo. *Lo cierto es que son más impactantes los juegos de luces en el lanzamiento de los misiles, que el propio efecto del misil en el rival (que suele ser perder tiempo y quedarse atrás). Esta vez el arsenal ha aumentado y algunas de las nuevas armas son un prodigio de originalidad y destrucción, como el chorro láser lateral o las bombas continuadas que no dejan bicho con vida. Siguen estando ocultas en los grandes items que puedes ver por las pistas. Hay que pasar a través suyo y enseguida caerá desde el cielo el poder correspondiente. Se usa y se tira. No hay tiempo para más. Y hace falta puntería, y puede que paciencia, de hecho, de lo contrario déjalas pasar.*









El modo arcade *nos pone a los mandos de un shoot´em up en el que la velocidad deja paso a las armas y la buena puntería. Transcurre en los mismos circuitos, pero no hay rivales al uso, sino extraños bichos que corren disparatadamente a la espera de nuestro láser. Cuando nos carguemos a unos cuantos, aparecerá una nueva máquina que nos dará un montón de puntos si acabamos con ella. Divertido y adictivo, no podrás pasar sin probar este modo de juego.*



La entrada al túnel es fácil, pero la salida casi siempre es cabeza abajo.



Disponemos de tres turbos. Actívalos y sucederá más o menos lo que ves arriba.



Los circuitos son vertiginosos. En casi ninguno falta una buena bajadita...

El ambiente es muy diferente en cada circuito. En éste hay una mezcla de luces-sombras que perturba la visibilidad de la carrera.







A la izquierda vemos un gran logo de la marca de ropa Diesel que, junto con Honda, esponsoriza el cartucho. Arriba tenemos un ejemplo de profundidad de juego que no es lo habitual en los circuitos.



Los decorados son bellísimos, y las imágenes de la carrera impactan a cualquier jugador.

Los cacharros y sus ángeles del infierno



BOOMSTA Un trueno. Una vez que esta belleza empiece a rodar, sólo verás su estela. Y su piloto no comete fallos...
- *Escudo-Bajo*
- *Velocidad -Alto*
- *Manejo-Medio*
- *Armas-Medio*
- *Aceleración-Bajo*

FREEKER Buena aceleración y mejor velocidad punta, a lo que añade un manejo realmente fantástico. Esto se pone serio.
- *Escudo-Bajo*
- *Velocidad-Medio*
- *Manejo-Alto*
- *Armas-Bajo*
- *Aceleración-Alto*

GRIMACE Una moto para todos los públicos. Ni mucho ni poco, sólo lo suficiente.
- *Escudo-Bueno*
- *Velocidad -Medio*
- *Manejo-Medio*
- *Armas-Medio*
- *Aceleración-Medio*

G-SPARK En la línea de Grimace, aunque un poco más fácil de manejar si cabe. Para todo, y para todos.
- *Escudo-Medio*
- *Velocidad-Medio*
- *Manejo-Medio*
- *Armas-Bueno*
- *Aceleración-Medio*

HONDA PANTHEON: Una opción formidable para principiantes, por su excelente conducción, y para expertos, que no le temen a nada.
- *Escudo-Bajo*
- *Velocidad-Bueno*
- *Manejo-Alto*
- *Armas-Bajo*
- *Aceleración-Bueno*



MOOGA Dura como el acero, pero muy lenta. Necesitarás toda tu munición para ralentizar el avance de los demás.
- *Escudo-Alto*
- *Velocidad-Medio*
- *Manejo-Medio*
- *Armas-Bajo*
- *Aceleración-Bajo*



EXTREME G 2 FRENTE A F-ZERO X

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Gráficos	Velocidad	Control	Competitividad	Vehículos	Duración	Conclusión
F-ZERO X							
Nintendo-EAD (+ Miyamoto) Comentado en Nintendo Acción 73. **Total: 93** Precio: **9.490 Pta**	**Abrumadora superioridad del juego de Probe sobre el de Nintendo.** De hecho el apartado gráfico es uno de los puntos clave de «Extreme G 2», mientras que el de Miyamoto no va por ese camino, aunque el diseño general de «F-Zero x» es muy imaginativo.	Casi empate. **«F-Zero X» mantiene una media altísima de paso de imágenes,** y en general **se le nota más suelto** que al de Probe. Éste no se queda atrás en sensación de vértigo, cosa que tiene más mérito porque hay mucho fondo que mover.	**El de «F-Zero X» es simple, directo e intuitivo.** Bastan un par de botones para ganar. **El de «XG2»** va en la misma línea, pero **no se adapta a las necesidades del circuito.** Abundan los choques y podemos pasarnos reboteando más de la cuenta.	**En el juego de Nintendo circulan treinta máquinas,** que nos desafían permanentemente a correr más. Bien por los modos de juego. En el de **Probe sólo hay sitio para 8 participantes,** pero ofrece más opciones (diferentes) para multijugador.	**Están más trabajados los de «Extreme G 2».** Son más grandes y tienen mejor nivel de detalle. **Los de «F-Zero X» son más cucos, muy imaginativos,** y por supuesto hay más. En el primero hablamos de motos, y el segundo son naves espaciales.	**Puede que se te acabe antes «F-Zero X».** Puede... porque aunque hay varios retos diferentes, todos tienen que ver con la velocidad. **«XG2» compensa con modos alternativos tipo shooter** (arcade) o batalla para cuatro jugadores.	**«F-Zero X» es el adalid de la velocidad.** No hay nada más rápido ni manejable. Pica para seguir jugando e incorpora modo 4P. **«XG2»** ofrece mucha velocidad y unos escenarios de aúpa. **Pierde en jugabilidad pero gana en opciones.**

«Extreme G 2» es algo ***más que un juego de*** *carreras. Ante tus ojos se* ***transforma en un shooter*** *o en una prueba de* ***supervivencia para*** *cuatro participantes.*



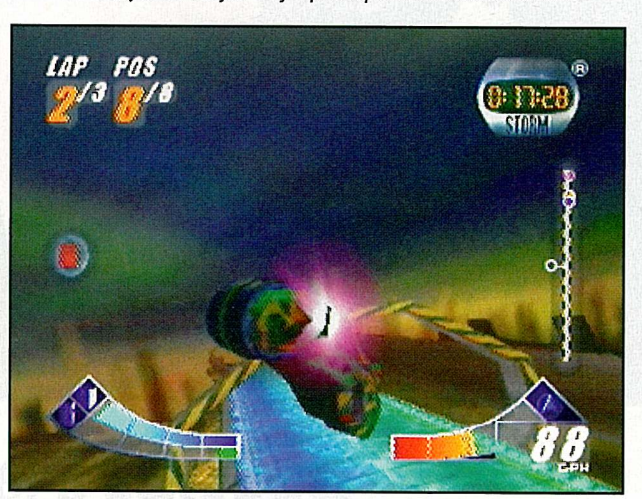
La calzada pasa de un ancho de autopista a carretera comarcal en un abrir y cerrar de ojos.



Los túneles dan mucho juego aquí. Éste por ejemplo ocupa casi la mitad del circuito.



En algunos circuitos no hay casi tiempo para reaccionar. Los saltos y las curvas se suceden sin margen para actuar, y aunque el juego dice ve rápido, lo lógico es bajar las vueltas. O eso, o estás todo el rato por los suelos.









Los circuitos están plagados de rutas alternativas *que en la mayoría de los casos realmente dificultan la marcha. Y cuando ofrecen atajos, lo mejor es tirar por la calle de enmedio y seguir la marcha sin forzar la máquina.*

El Análisis

GRÁFICOS



Impresiona la puesta en escena de los circuitos. Su diseño es sobresaliente y sabe combinar con gusto texturas, efectos de luz, colorido y memoria: no olvides que son 128 megas de placa.

MOVIMIENTOS



La sensación de velocidad es extraordinaria, mejor aún cuando entra el Turbo. El problema está cuando el circuito se complica mucho y nos pasamos un buen rato rebotando sin control. ¿Cuánta habilidad hace falta?

SONIDO



Esta gente cuida el apartado sonoro como su propia vida. La banda sonora esta vez es más "chill out", mientras los efectos se hacen oír a rajatabla.

JUGABILIDAD



Lo mejor, que las motos son más manejables que en «Extreme G». Lo peor, el intrincado diseño de algunos escenarios puede llegar a desesperar.

ENTRETENIMIENTO



Amplia oferta de modos de juego, y muy variadita, para que no te canses de jugar. El desarrollo del campeonato incita a practicar mucho, porque no todo es accesible desde el principio... y las sorpresas están al final.

TOTAL 90

- *En* **gráficos y sensación de velocidad,** *sin duda ha dado la talla esperada. Aunque tiene algunos problemas con determinados decorados.*
- *La* **pista se ha hecho más ancha,** *la velocidad ha bajado de vueltas y por fin la carrera ha dejado de ser un correcaminos (en algunos circuitos, insistimos).*
- **Satisfacción general por los modos de juego,** *aunque echamos de menos más novedades respecto a la primera entrega.*
- *¡Ah! Que no se nos olvide.* **El juego está en español,** *y eso siempre hay que manifestarlo como Dios manda.*

Al principio sólo contamos con cinco máquinas para elegir. *Tenemos que ir ganando los desafíos que siguen a cada copa para pillar nuevos modelos. El diseño de estas bestias ya veis que es mitad animal y mitad ingeniería con ruedas. Tenemos un león, un mamut, un rino, un elefante, un delfín, un escorpión, y así hasta nueve.*

SCARS

Bestias a la carrera

NINTENDO 64
UBI-VIVID IMAGE
CARRERAS
96 MEGAS
3 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 12.490 PTA



Cómo definir el concepto «SCARS»? Pues yo utilizaría primero la palabra **arcade, para señalar su espíritu divertido, y después apostillaría con un muy, muy bonito.** Haría además mención extra para los **escenarios, que aparecen muy bien detallados** y juegan un papel relevante en el desarrollo de la carrera. Y ya que me he puesto, ahí van otras palabrejas que resumen «SCARS»: **misiles, armas, acción, máquinas originalísimas, render y... 3D.**

Así es, **un poderoso engine 3D se encarga de mover todo el "cotarro".** Que se resume con **ocho coches en pantalla,** de un tamaño generoso desde luego, y un **entorno tridimensional en el que hay sitio para items enormes, juegos de luces y efectos de los que emboban.** Aunque una vez en carrera es la conducción de la máquina lo que atrae toda nuestra atención. La técnica no es difícil, pero engaña con aquéllo de pisar a fondo el acelerador, intentando abusar del derrape. **Hay que correr, pero los circuitos están llenos de curvas, atajos y rutas alternativas,** así que puedes soltar pedal, pisar freno y volver a las andadas.

Para pasar antes hay que ganar

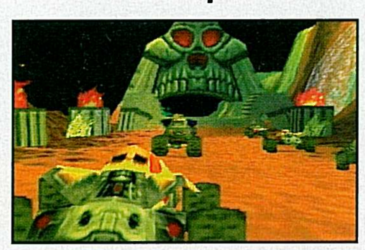
Estar siempre arriba será otra de las claves del juego. En el **modo Grand Prix hay cuatro grandes categorías,** pero sólo una está abierta desde el principio. A su vez en cada copa se establece un número determinado de carreras, lo que obliga a compensar posiciones para acabar siempre en primer puesto. De lo contrario, olvídate de "pasar de fase".

Los competidores echarán el resto para despertarte del sueño, así que no te queda más remedio que **utilizar también el gatillo y aprovecharte de los items** que vas recogiendo por el camino.

Además del Grand Prix, hay otro modo de juego que también te atrapará. Es el **challenge,** que te reta a una carrera contra un nuevo coche. Si ganas, el nuevo bólido será tuyo. Y si pierdes, a intentarlo de nuevo.

Entretenido este «SCARS», y se te puede hacer largo. Como suele ocurrir en estos juegos, **parece que los rivales siempre corren más deprisa que tú. Bueno,** lo importante es disfrutar. De ganar saben mucho los expertos.

«SCARS» se cuela por la puerta grande de la N64 gracias a su gran calidad gráfica y su exigente nivel de competición.


La calidad gráfica es uno de los puntos claves del juego. El uso de las texturas es magistral.


Estas herraduras magnéticas nos hacen perder un tiempo precioso, si nos pillan.


Si quieres cortar el avance de tus rivales, nada mejor que un buen misilazo.

El gran desafío





La opción Challenge no está abierta desde el principio. Sólo cuando hemos ***ganado una Copa, accedemos a esta carrera especial*** *en la que competimos contra un nuevo coche.* ***Sólo el y tú. Si ganas, será para ti.***


La copa Crystal transcurre en pistas nevadas, y ahí la conducción se hace más exigente.


Esquivar esas barreras láser es fácil. Sólo tenemos que pulsar el botón de salto.

Los items son parte fundamental de la carrera. Los encontraremos desperdigados por la pista, y en general son de dos tipos: misil típico de "shooter", y "stoppers", que detienen el avance de los rivales. Por fin está la megabomba, que se activa en treinta segundos.




La competición es estresante. Si se te van los primeros, mejor olvídate de remontar.


La calzada es amplísima y la distancia de horizonte garantiza jugabilidad total.


No es que podamos ir a dos ruedas, es sólo el efecto de un misil en nuestra máquina.

Las repeticiones de moda







A estas alturas de la vida, un juego de coches no puede permitirse el lujo de no incluir buenas repeticiones de la carrera. Éste, claro está, ***viene de serie con replay y moviola. Por supuesto desde todos los ángulos posibles, y además con seguimiento del coche que queramos.*** *Podemos repetir nuestra carrera o echar un ojo indiscreto a lo que han hecho los rivales, y girar y voltear la vista lo que nos apetezca.*



Han hilado muy fino los de Vivid Image a la hora de construir el modo multijugador. *La experiencia es un grado, y ellos dieron el do de pecho con un fenomenal «Street Racer» (SNES) para cuatro mandos con excitantes modos de juego. En «SCARS» no debéis dejar pasar la oportunidad de probar este modo. Primero porque la carrera va rapidísimo, después porque la pantalla es clara y deja ver el horizonte, y por último porque es posible jugar una copa completa con otros cuatro rivales (controlados por la CPU).*

El Análisis

GRÁFICOS 91
El trabajo de diseño de los escenarios es sobresaliente, y las máquinas son un fenomenal ejercicio de ingenio.

MOVIMIENTOS 90
Los coches lucen sus amortiguadores, y parece que se destartalan a cada salto. Soltura y solidez, por lo demás.

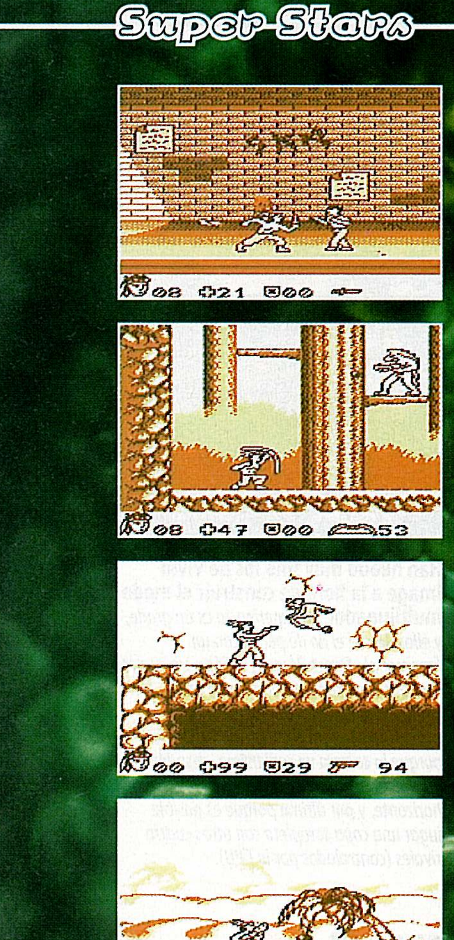
SONIDO 88
Música vibrante y modernilla, y efectos de lo más pintón, pero sin excederse.

JUGABILIDAD 88
Bien por un lado: la distancia al horizonte es bastante amplia, con lo que deja ver mucha pista. Pero regular por otro: falta alguna cámara de juego, y el nivel de dificultad es casi para maestros.

ENTRETENIMIENTO 90
Una carrera atractiva, variada y original, que además añade nuevos alicientes. Ahora que si no tienes la paciencia suficiente, pues...

TOTAL 90

- *El* **engine 3D es brillante.** *Reúne espectáculo visual y sensación de velocidad, sin popping y con niebla cero.*
- *Los* **escenarios son impactantes,** *y se benefician de unos juegos de luces y texturas extraordinarios.*
- *Puede que* **la estructura de juego nos obligue a hilar fino,** *pero así se va manteniendo la intriga hasta el final.*
- *Uno de esos títulos que no tiene apenas nombre, y que sin embargo* **se cuela por la puerta grande en la N64.**




Pocas veces habréis visto un personaje de Game Boy *capaz de utilizar tantas armas. Empezáis con un simple puñal, pero a medida que avanzáis vais recogiendo pistolas, escopetas, ametralladoras.... Cambiáis de arma con el botón Select, y tenéis que estar pendientes de coger también provisiones de munición.*

- GAME BOY
- ACCLAIM-BIT MANAGERS
- ACCIÓN
- 2 MEGAS
- 9 FASES
- PASSWORDS

información del **juego**

COLOR | GB COMPATIBLE

Precio **5.990** PTA



TUROK 2

Más **caña** para el guerrero indio

Como ya hicieron con la primera parte, el grupo Bit Managers ha convertido «Turok 2» en un **juego de acción con scroll lateral** en su traslado a la portátil. La gran novedad es que **esta entrega es compatible con Game Boy Color,** así que la segunda aventura del cazador de dinosaurios muestra un aspecto de lujo en la nueva consola de Nintendo. Pero que nadie se alarme, porque los que todavía no podáis jugarlo coloreado tampoco vais a quedar defraudados, ya que tanto los escenarios como los sprites muestran la limpieza de trazos que habitualmente le imprimen a sus creaciones los programadores catalanes.

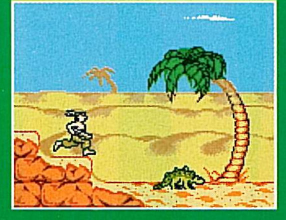
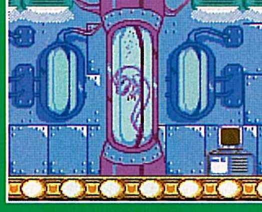
Un desarrollo variado que nos da respiro

El juego tiene un desarrollo bastante movidito, sobre todo porque sabe manejar bien la acción en las fases de "avanzo y disparo". En ellas **destaca por encima de todo la capacidad de movimientos del protagonista,** que supera lo que estamos acostumbrados a ver normalmente en otros héroes de la portátil. **Turok puede correr, saltar, nadar, reptar y utilizar un buen puñado de armas distintas.** Además, las **animaciones son excelentes,** y salvo algunos saltos en los que pasa apuros, el control está bien ajustado

Pero lo mejor es que **se han intercalado otros dos tipos de fase diferentes** que otorgan más variedad al avance: unas tienen **scroll frontal** (los Bit Managers ya utilizaron este recurso en los juegos de Tintín, por ejemplo), y en ellas os tenéis que desembarazar de los enemigos y obstáculos que se os echan encima. En otras avanzáis montados encima de algún dinosaurio, sobre scroll lateral, y entonces se trata más de superar saltando una serie de plataformas

Las visitas periódicas al hogar de algunos jefes finales varias veces más grandes que vosotros completan un **panorama muy atractivo para esta segunda entrada** en Game Boy del héroe de Acclaim. Aunque suene a peloteo, debemos reconocer que los Bit Managers son unos maestros programando para la portátil.

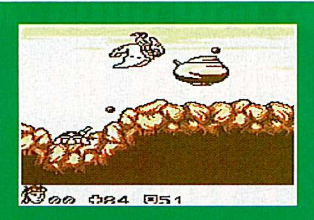
Y ahora, la cacería a todo color




«Turok 2» es uno de los ***primeros juegos*** *preparados para funcionar en la* ***Game Boy Color.*** *Como veis, el juego tiene un* ***aspecto magnífico con las pantallas coloreadas.*** *Destaca sobre todo la variedad de los fondos, y además los gráficos ganan en nitidez cuando se ven en la nueva portátil.*

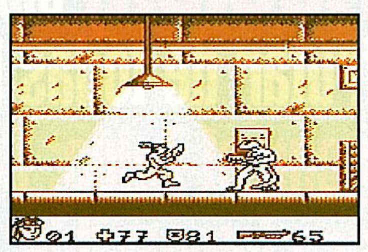
Scroll asesino





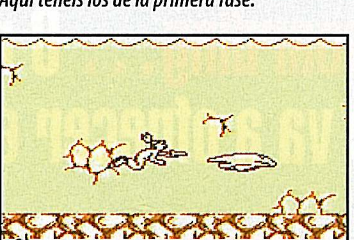


En algunas fases de «Turok 2» avanzáis ***montados en un dinosaurio*** *mientras el scroll os empuja por la espalda. En otras, la* ***acción se ve de frente,*** *y tenéis que esquivar a los enemigos y obstáculos que se os echan encima.*

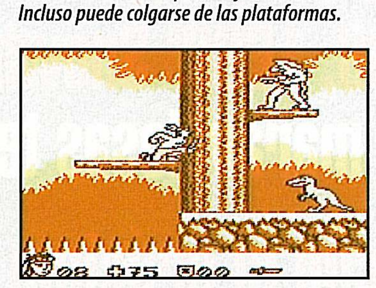


Turok se enfrenta a dinosoids de todas clases. Aquí tenéis los de la primera fase.

Las animaciones del personaje son excelentes. Incluso puede colgarse de las plataformas.

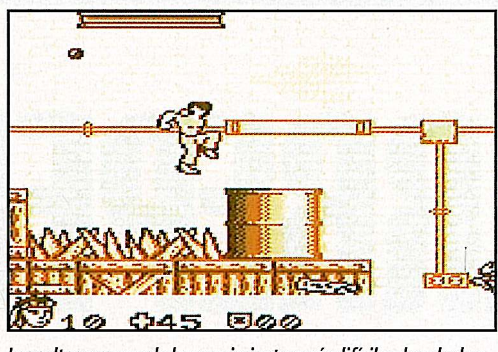


El cuchillo es el único arma que Turok puede utilizar cuando está dentro del agua.



En las fases de "avanzo y disparo" tenéis que resolver situaciones así de complicadas.

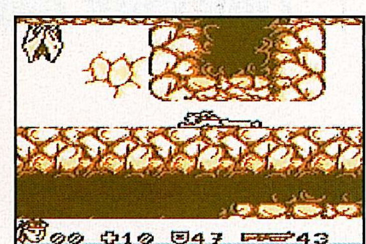
La segunda aventura de Turok es un juego muy equilibrado: tiene acción y calidad gráfica por igual.



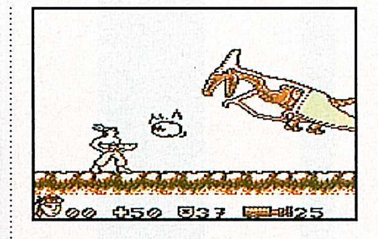
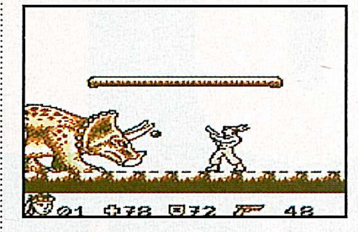
Los saltos son uno de los movimientos más difíciles de calcular. En algunos debéis apurar al máximo para llegar al otro lado.



El juego no tiene muchos textos, pero los que hay están traducidos al castellano.



¿Creíais que el indio no sería capaz de pasar por ahí? ¡No hay obstáculo que se le resista!

Estos dos son algunos de los enemigos de final de fase que aparecen en el juego. *Turok se enfrenta a un montón de dinosoids durante su aventura, pero la mayoría no resiste un par de impactos. Estos jefes finales ya son palabras mayores, aunque su resistencia se viene abajo en cuanto sois capaces de aprenderos sus rutinas de ataque.*

El Análisis

GRÁFICOS **92**

Sabe combinar el scroll lateral y el frontal. Tanto los sprites de los personajes como los fondos se ven con una limpieza cristalina.

MOVIMIENTOS **94**

Turok no sólo puede realizar un montón de acciones, sino que además también cambia de arma con una facilidad pasmosa

SONIDO **91**

La música se lleva el gato al agua, y con todo merecimiento, porque se ajusta como un guante a la acción.

JUGABILIDAD **89**

Salvo algunos saltos en los que hay que ajustar al máximo, el control da la talla. Hay niveles de dificultad para todos los públicos.

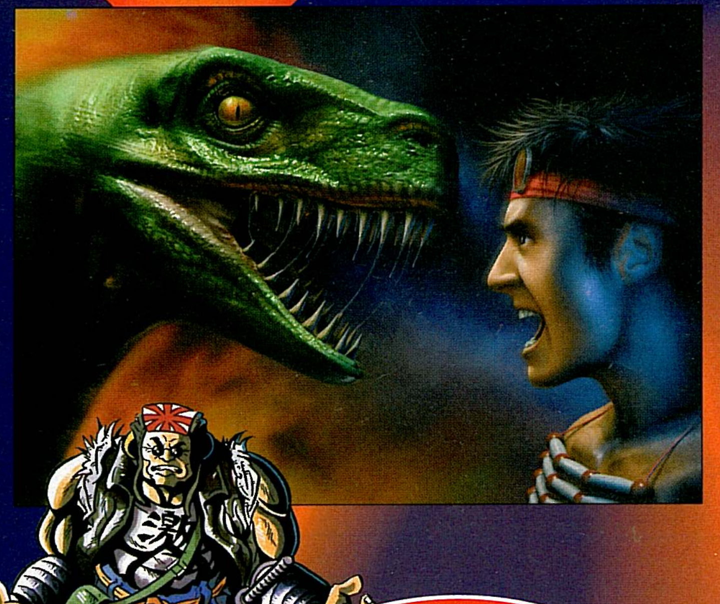
ENTRETENIMIENTO **91**

Un juego largo, equilibrado y lleno de dinamismo. Acción a raudales muy recomendable.

***TOTAL* 92**

- *La presencia de* **fases con scroll frontal es un acierto.** *Si además añadís las que cruzáis a lomos de un dinosaurio y los combates contra los jefes finales, el resultado es de lo más variado.*
- **Turok es capaz de cualquier cosa.** *Su gama de movimientos, incluidas las armas, le pone a la altura de los mejores.*
- *Los* **gráficos en color son una pasada,** *pero el juego tiene un aspecto muy nítido también en la GB normal. Animaciones y fondos son muy completos.*
- *«Turok 2» puede ser una opción muy interesante de cara al final de año.* **Tenedlo en cuenta entre vuestras opciones de compra,** *porque seguro que quedáis satisfechos.*

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



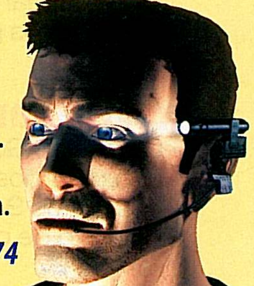
TUROK 2

Empieza la cacería, y tú con estos pelos. Ni lo dudes. Aquí tienes la guía indispensable, la única, la más salvaje, sobre el arcade de moda. En este número destripamos el primer nivel. Pronto, el resto. Sería una pena que te lo perdieras.

Página 86

Mission: Impossible

El juego que está que arde. La situación se va complicando, y este mes incluso tendremos que luchar contra nuestros propios aliados para seguir adelante. Entramos en la fase definitiva de la misión. Ya no queda mucho para acabar el juego, y es ahora cuando más atentos debemos estar a lo que sucede. En fin, que manos a la obra.



Página 74

Forsaken

Colorín colorado que este cuento se ha acabado. Aquí va la tercera y última entrega de este destripe que nos ha mantenido en vilo durante los últimos meses. Y nos despedimos con los mejores consejos, contándote cómo resolver las fases más peligrosas y alucinantes de todo el juego, incluido el asqueroso complejo Babalas, donde te van a poner las pilas.

Página 82

EL TRUCO DEL MES

F-ZERO X

Descubrimos las 30 naves





Con este truco, «F-Zero X» dejará de tener secretos, y circuitos ocultos, para ti. Pero si prefieres sacarlos por ti mismo, ni lo mires...

El truco que te abre las puertas del juego de Nintendo es el siguiente: En la pantalla donde eliges modo de juego, pulsa **L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start**. Oirás un ruidito. Continúa entrando en el juego y alucina: hemos sacado todas las copas (incluidas las dos extra), las treinta máquinas para que elijas la que más te guste, y un nuevo nivel de dificultad (Master, que es el no va más). También sabemos cómo estrechar las naves. En la pantalla donde las seleccionas, **pulsa y mantén L + R y luego C-izquierda + C-abajo**. Miniaturas.

Otros trucos...

CRUIS´N WORLD

Ya sabes que hay un coche oculto en cada circuito. Para descubrirlo entra en "practice", elige la opción "championship" y disponte a batir el record de tiempo de cada recorrido. Estos son los números: **Hawai: 3.47.00, UK: 1.46.00, China: 1.14.00, Japan: 2.48.00, Aust.: 1.49.00, Kenya: 2.06.00, Mexico: 1.46.00, NY: 2.11.00, Ger.: 2.27.00, Egypt: 1.07.00, Fr.: 2.15.00, Russia: 1.58.00.**

FORSAKEN

Prueba a hacer las siguientes combinaciones en la pantalla de "Press Start": Con **R, Z, Derecha, Derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo**, congelarás a los enemigos. Para tener energía infinita en las armas, haz **L, Z, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, C-abajo, C-abajo**. Para inmunidad **A, Z, Z, Arriba, Izq., C-izquierda, C-izquierda, C-abajo**. Y para elegir nivel pulsa **A, R, Z, Arriba, Arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo**.

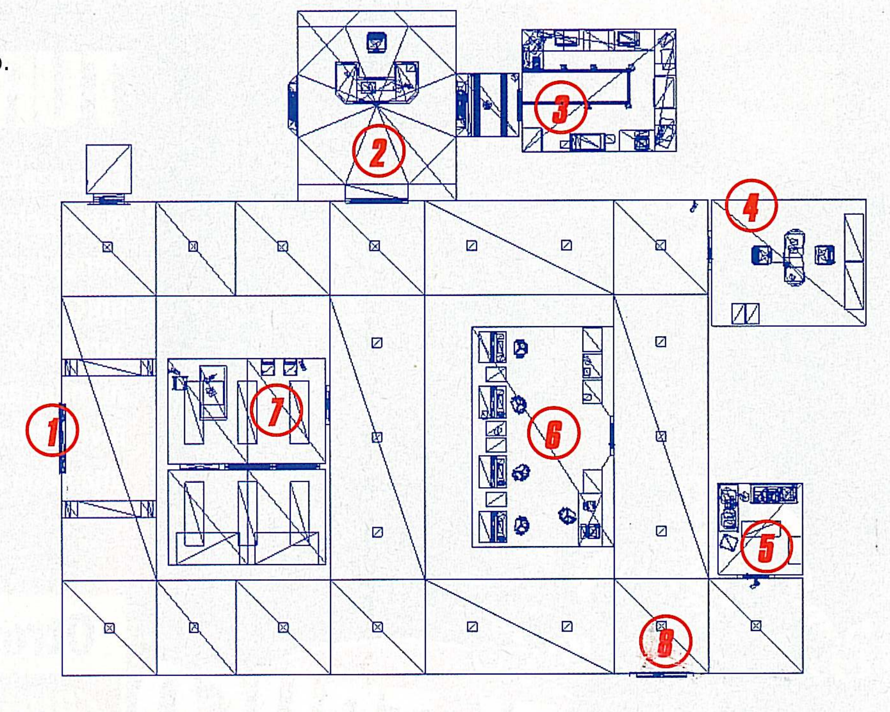


Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 7 de 8 - Fuga del Edificio de la KGB

[en el juego este nivel no está separado del anterior]



Lista de objetivos:

- Desbloquear las imágenes de las cámaras de vídeo.
- Asumir la identidad de Golytsine.
- Abrir la puerta de salida.
- (Liberar a Candice).
- Salir al siguiente nivel.

Objetivos no incluidos:

- Desbloquear las cámaras.
- Atacar a los guardias frente a la cámara activa.

Inventario inicial:

- Careta de Golytsine.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- (Pistola de 9 mm).
- Aparato de caretas sin cartucho.

Objetos que recoger:

- Congelador de imágenes de vídeo.

Secuencia de juego:

Ethan y Candice entran en el nivel a través de la puerta por la que habían salido antes. Ethan puede abrirse camino **disparando a los guardias o poniéndose la careta de Golytsine en la sala de vigilancia.** Esto le permitirá pasar sin ser molestado.

Ahora, **si vas a la sala de vigilancia, desbloqueas las cámaras y después atacas a un guardia** que esté frente a una cámara, **Moscú será alertado y creerán que Golytsine es un traidor (el topo escondido).**

La salida que Ethan debe coger no es la que lleva al nivel del almacén, porque esa puerta no se abrirá. Tendrás que **usar la tarjeta magnética que encontrarás en la sala de comunicaciones** para abrir la puerta que lleva directamente de vuelta al nivel de la Embajada (esta puerta estaba cerrada la primera vez que intentamos pasar).

Cuando **salte la alama de incendios en la Embajada, a algunos guardias les entrará el pánico**, y se pondrán en alerta máxima.

Atento al avance final. **Candice te seguirá en tu huída, pero aunque lleve la careta de Golytsine, los guardias no la dejarán escapar fácilmente:** querrán arrestarla de nuevo. Bueno pues si eso ocurriera, tendrás que **dejar sin sentido al guardia que está en la sala de la cárcel y coger el chicle explosivo** que te había dado Candice. Con ese chicle podrás abrir la celda y huir sin que nadie se ponga a tu paso.

El juego puede acabar porque

- Te rodeen los guardias y te arresten.
- Te disparen.
- No te hayas puesto la careta de Golytsine en el momento en que las cámaras estaban bloqueadas: Moscú conoce la identidad de Ethan.
- No desbloquees las cámaras: El objetivo de intoxicación no se completa.

PLAN DEL NIVEL 7

1. Comienzo
2. Oficina del jefe de seguridad
3. Vigilancia
4. Pequeña oficina
5. Depósito
6. Sala de comunicaciones
7. Celdas
8. Final

Esta guía ha sido realizada por el **Design Studio** de Infogrames y cedida a Nintendo Acción.

RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 8 de 8 - Escapar con el incendio simulado

Lista de objetivos:
- Proteger el acceso al ascensor.
- Encontrar a Jack.
- Vestirse de bombero.
- Dar un uniforme de bombero a Candice.
- Escapar de la Embajada.

Objetivos no incluidos:
- Coger el extintor de incendios.
- Detener a los guardias con el extintor.

Inventario inicial:
- Pistola de dardos.

Objetos que recoger:
- Extintores de incendio.

Secuencia de juego:
Cuando salen del Cuartel General del KGB, **Candice corre hacia el ascensor para esconderse allí,** pero es descubierta por dos guardias. Ethan no tiene más munición por lo que debe **utilizar los puños, o bien recoger el extintor** y rociar a los guardias con el polvo.
Los bomberos van corriendo de un lado a otro. Jack Kieffer es uno de ellos. Está esperando a Ethan en los lugares fijados, pero se mueve para evitar ser descubierto. **Le localizarás en los lavabos o corriendo por toda la Embajada** para no levantar sospecha. **Para cambiarte de traje, utiliza los lavabos.**
Cuando Ethan lo encuentre, **se pondrá el uniforme de bombero y llevará otro a Candice,** que permanece aún escondida en el ascensor. Ambos correrán hacia la puerta de entrada sin temor a ser descubiertos.



PLAN DEL NIVEL 8

1. Comienzo
2. Lavabos
3. Bar
4. Salón de baile
5. Final

ESCAPAR DE LA CIA

Parte 1 de 4 - Interrogatorio, vestíbulo y enfermería

Situación:
- Cuartel General de la CIA, Langley, Virginia.

Equipo:
- (Candice Parker), Ethan Hunt.

Lista de objetivos:
- Escapar del interrogatorio.
- Recoger el equipo.
- Entrar en el vestíbulo.
- Encontrar el camino hacia el tejado.
- (Llegar a la enfermería).
- (Encontrar el antídoto).
- (Distraer la atención).



Objetivos no incluidos:
- Ninguno.

Inventario inicial:
- Manos vacías.

Objetos que recoger:
- Comunicador: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Radar: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Escáner de huellas: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Arma vacía: en la oficina oculta.
- Electroshock: de los guardias neutralizados.
- Spray de pintura: en el suelo, cerca de los cajones.
- Antídoto: en la enfermería, de la enfermera.

Secuencia de juego:
Cuando los hombres de la CIA salen de la sala de interrogatorios, Ethan se pregunta cómo se las arreglará para escapar. Se han llevado todo su equipo. Entonces recibe una llamada en el intercomunicador de la habitación: es Candice. Ella aún confía en él y quiere ayudarle a salir, por eso **ha escondido algunos chicles explosivos bajo la taza de café que está en la mesa.** Sólo tienes que coger la taza para dar con ellos.

En una de las **paredes de la habitación hay un pequeño interruptor que abre la ventana** por la que te espiaban tus interrogadores. Cuando la ventana quede visible, es el momento de colocar el chicle explosivo y apartarte para ver cómo vuela en pedazos. Si tratas de colocarlo en la puerta no surtirá ningún efecto, ya que no hay suficiente chicle explosivo para hacer estallar un objeto tan grande.

Al otro lado de la ventana, **Ethan puede encontrar su equipo sobre la mesa: un lanzadardos con dardos anestesiantes, el escáner de campo y su comunicador.**

Los miembros de la CIA están hablando fuera de la sala de interrogatorios. Le han suministrado a Ethan el suero de la verdad y pronto caerá inconsciente: **entonces comenzará una cuenta atrás mostrándote el tiempo que queda para completar el nivel.**

Ethan espera a que los oficiales de la CIA se alejen, y pasa rápidamente por la puerta mecánica antes de que se cierre. Deja sin sentido al guardia con el lanzadardos y ▶




Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

le coge sus **huellas dactilares con el escáner de huellas.** Con esta huella puede **accionar el botón digital de seguridad que abre la puerta del vestíbulo.** Una vez allí tienes que evitar entrar en el campo de las cámaras de vigilancia. Si una cámara te descubre, aparecerá un guardia especial de seguridad con un spray de gas que te dejará adormecido y con dificultades para moverte. **Lo que tienes que hacer es localizar un spray de pintura y empañar el objetivo de la cámara para evitar ser descubierto.**

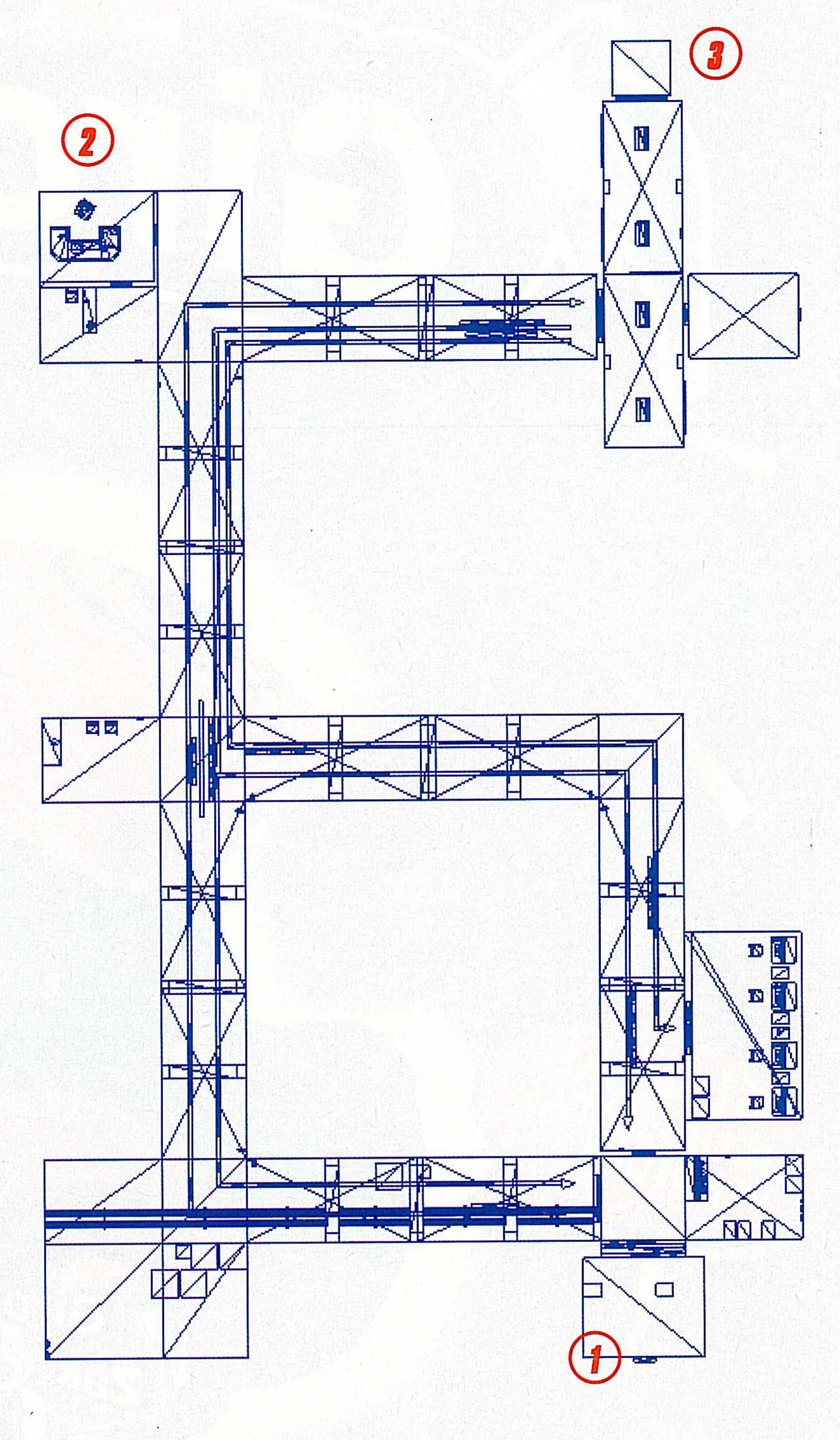
Ethan tiene que usar el escáner de huellas dactilares con otro guardia para abrir las otras puertas del nivel y mover los paneles giratorios. **Moviendo los paneles accederá a nuevos vestíbulos y oficinas.**

En una primera oficina (está oculta: la descubrirás moviendo un panel dos veces y deslizándote dentro antes de que termine de girar), **Ethan encuentra una pistola de 9 mm sin munición.** Tendrá que utilizarla cuando llegue a la segunda oficina para asustar a uno de los oficiales que le han interrogado, y forzarle a que abra la salida de la zona de seguridad. De lo contrario, Ethan no podrá abrir la última puerta de seguridad. Y aquí no sirve de nada el escáner de huellas dactilares.

Una vez que estén fuera de la zona de seguridad, Ethan empieza a sentirse mal por causa del suero de la verdad, y su rehén trata de huir. Si Ethan no lo pone fuera de juego, quedará atrapado fuera del ascensor y no podrá alcanzar la enfermería. Así que le dispara con los dardos anestesiantes, le esconde en un armario y llega hasta el ascensor que conduce a la enfermería.

Antes de entrar en la enfermería, debes esconder tu arma o de otro modo saltará la alarma y será arrestado.

En la enfermería Ethan le pide a la enfermera un antídoto. Y en cuanto se siente mejor, se pone a buscar una **forma de acceder al tejado. El camino correcto es a través de la ventana,** pero para llegar a él sin ser detenido, debe usar una estrategia divertida: puede **pulsar los botones de la máquina de hacer footing** para "eliminar" a la persona que la está utilizando, o puede **levantar la camilla de examinar** de forma que el hombre que está sobre ella quede atrapado contra el techo. El doctor y la enfermera se quedarán mirando el incidente y Ethan conseguirá pasar a través de la ventana sin ser visto.



PLAN DEL NIVEL 1

1. Comienzo
2. Oficina del jefe
3. Ascensor de la enfermería

ESCAPAR DE LA CIA

Parte 2 de 4 - Tejado de la CIA

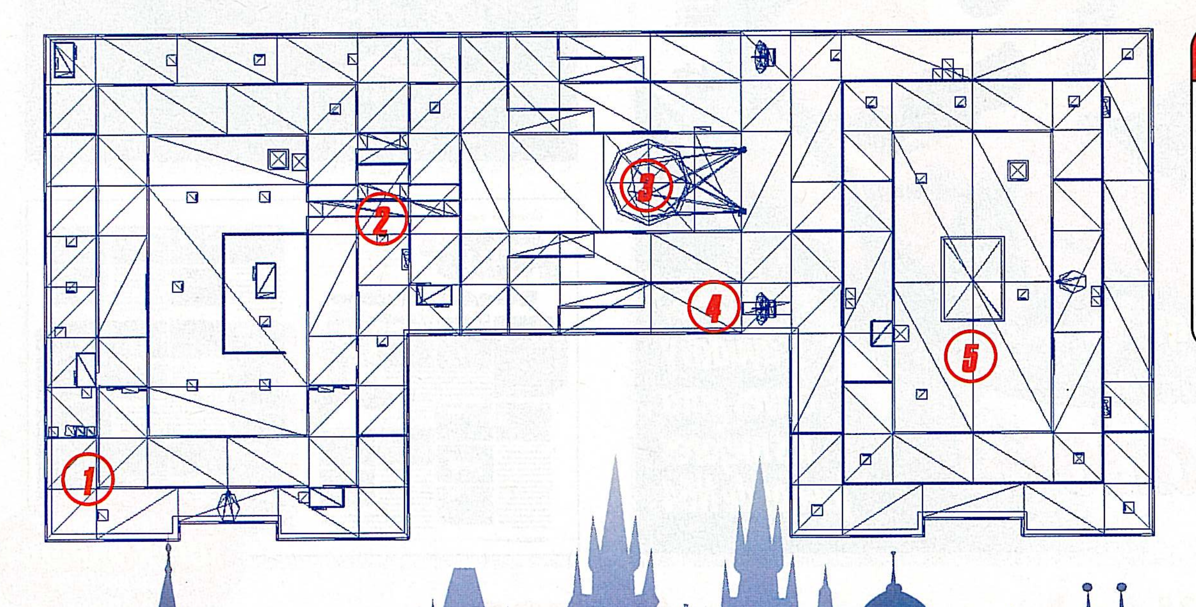
Lista de objetivos:
- Alcanzar el acceso de ventilación del ordenador.
- Evitar herir a los miembros de la CIA.

Objetivos no incluidos:
- Ninguno.

Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.

Objetos que recoger:
- Electroshock: de los guardias.
- Bolsa llena de equipo: sobre el área 1.
- Disfraz de hombre de mantenimiento: en una bolsa.
- Gafas de infrarrojos: en una bolsa.
- Prisma deflector de láser: en una bolsa.
- Tarjeta de Acceso: de varios guardias.

Secuencia de juego:
En este nivel **los guardias tratarán de arrestar a Ethan.** Cada vez que ellos le pidan que se detenga, él podrá **dispararles con su lanzadardos, o esconderse tras un conducto de ventilación.** El efecto de los dardos anestesiantes durará sólo unos cuantos segundos.
Ethan **deja sin sentido a un primer guardia cerca de la entrada del nivel** y coge su **tarjeta magnética** para abrir las puertas en esta sección del tejado. Salta al dormitorio de los guardias para alcanzar el segundo nivel. Acciona un **interruptor en un panel de control y desactiva el suelo eléctrico** que le impide alcanzar el panel que **apaga las luces del helipuerto.**
De regreso al primer nivel, da la vuelta al bloque para llegar al pasillo que le lleva al lugar donde Candice ha dejado una bolsa con un **traje de técnico, gafas de visión de infrarrojos, un aparato electro-magnético y un elemento para desviar el láser.** Más adelante encontrará un pasillo interno que conduce al nivel tres.
El **traje de mantenimiento permite que Ethan pase a la segunda sección del tejado,** cerca del helipuerto. Por las escaleras de la izquierda, baja al nivel inferior y encuentra un panel para **encender las luces del helipuerto.** Corre hacia arriba y **coloca el aparato electromagnético en el armario cerca del helipuerto.**
Baja otras escaleras hacia el nivel inferior. **Dispara al guardia con el lanzadardos y coge su tarjeta de acceso a la siguiente sección** por la puerta del fondo del nivel. Ésta da a un pasillo corto. Ethan dispara a otro guardia para conseguir su tarjeta y se marcha, buscando un camino hacia la parte superior. **Cuidado porque ésta es una zona de máxima seguridad.** Para saltar al segundo nivel puede usar algunos cajones, pero antes debe **ponerse las gafas de visión infrarroja y usa el prisma deflector de láser** para abrir un acceso seguro.
En el segundo nivel, la puerta a la tercera planta está protegida por un **código digital. Coloca la cámara espía en los cajones cercanos a la puerta** y se aleja para grabar a alguien metiendo el código.
En la parte superior del **tercer nivel, Ethan evita a los últimos guardias y entra en la sala de mantenimiento donde Candice lo espera.**



PLAN DEL NIVEL 2
1. Comienzo
2. Pasillo al helipuerto
3. Helipuerto
4. Pasillo a la zona de seguridad
5. Punto de encuentro con Candice

TERCERA PARTE

FORSAKEN

Por fin llegamos al final de nuestra guía. En esta última entrega te vamos a contar cómo salir vivo del pasillo definitivo, el más difícil de Forsaken. Hasta el momento no ha sido coser y cantar, pero lo que viene ahora te va a hacer sufrir.

Fase 1 DEFIENDE EL PODER

LOCALIZACIÓN: Home Base, Belfast (UK). TIPO: Defensa.

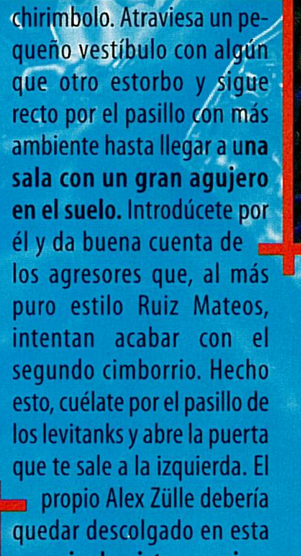
ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Fodder, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Shade, Snub Bot, Suppressor, Swarm.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, MFRL, Nitro, Orbital Pulsar, Pine Mine, Power Pod, Resnic Reanimator, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Weapon Energy.





En un planeta donde el poder lo detentan cuatro chirimbolos verdes, no es extraño que las fuerzas de la F.D.M. o de cualquier otro planeta bananero campen por sus respetos. Menos mal que pasabas por aquí. **En el punto de partida** encontrarás la primera algarada, **19 enemigos** dispuestos a acabar con el primer mandatario. Quítales esa idea de la cabeza y sal disparado por el pasillo más cercano al chirimbolo. Atraviesa un pequeño vestíbulo con algún que otro estorbo y sigue recto por el pasillo con más ambiente hasta llegar a **una sala con un gran agujero en el suelo.** Introdúcete por él y da buena cuenta de los agresores que, al más puro estilo Ruiz Mateos, intentan acabar con el segundo cimborrio. Hecho esto, cuélate por el pasillo de los levitanks y abre la puerta que te sale a la izquierda. El propio Alex Zülle debería quedar descolgado en esta **especie de pista americana que has de atravesar para llegar hasta el tercer chirimbolo. Tan dura es la cuestión.** Dicen que dos son suficientes y tres demasiados, de modo que **para quedar a solas con el green power habrás de restar muchas vidas,** pero esto es ya habitual, de manera que cuando termines esta parte del trabajito, **métete por el pasillo de las cancelas que te cierran el paso,** ábrelas y llévate presto hasta **el escondrijo del último cacharro que has de proteger,** en este caso de la multitud de hunters que tan mal lo quieren.

















Fase 2 REFINERÍA

LOCALIZACIÓN: Seald Sands, Middlesborough (UK).

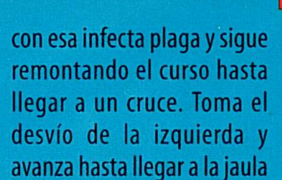
TIPO: Limpieza

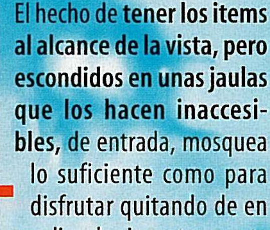
ENEMIGOS: Airmobil, Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Shade, Suppressor, Swarm.

ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Weapon Energy.











El hecho de **tener los items al alcance de la vista, pero escondidos en unas jaulas que los hacen inaccesibles,** de entrada, mosquea lo suficiente como para disfrutar quitando de en medio a los incautos que te salen en la primera sala. Una vez te hayas sacudido la frustración a golpe de láser, toma el camino que hay justo detrás de donde comenzaste, y llegarás hasta el ansiado **power pod.** Vuelve por donde viniste y enfila por el **pasaje de las chispas violetas** hasta alcanzar un pasillo circular. Da un sangriento rodeo y baja por el pasaje de los rayos. Te espera la panda del moco con ganas de ser desarticulada. Sigue bajando por el mismo lugar y llegarás a un pasadizo escondido que **conduce a un río de lava;** los ríos siempre están llenos de vida, pero éste ha de quedar desolado después de tu paso. En el meandro de la izquierda crían los **mosquitos subespecie shade,** termina con esa infecta plaga y sigue remontando el curso hasta llegar a un cruce. Toma el desvío de la izquierda y avanza hasta llegar a la jaula de los juguetitos. Da la vuelta y sigue recto hasta una nueva sala repleta de amiguitos con los que jugarás hasta terminar la misión.



Está claro: les gustan los sitios infectos, y encima, con el agravante de las prisas, pues **dispones únicamente de cuatro minutos para eliminar al menos al 80% de los enemigos** que habitan este nauseabundo lugar. De lo contrario **te mandarán a la misión NAVE del nivel medio,** que es como enviarte a Siberia. Así que, ya que estás en la **armería,** pilla munición y disponte a terminar con los dos hunter que encontrarás al salir de allí. Cumplido este formalismo, recoge el **power pod** que tienes a la derecha y sal pitando en sentido contrario. Elimina al grupito que encontrarás al final del túnel y da nuevamente la vuelta. Sube por el **pasaje que sale desde donde está el titan** y te toparás con dos shades.

Fase 3 ALCANTARILLAS

LOCALIZACIÓN: Sewer System, Paris (Francia).

TIPO: Limpieza.

ENEMIGOS: Airmobil, Hunter, Levitank, Mine Layer, Suppressor, Swarm.

ITEMS: Beam Laser, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Suss Gun, Titan, Transpulse, Weapon Energy.

Cuando les hayas mandado a criar malvas se materializará una nueva pandilla: da la vuelta y machaca a esos abducidos. Caminito adelante llegas a otra sala con un nuevo contingente de pecadores que no se merecen ni la oportunidad de visitar el purgatorio. Baja por el hueco del suelo y date un baño de multitudes, tras el cual has de seguir por ese túnel y machacar a la concurrencia que abarrota alegremente el andén. **Asciende de nuevo por donde estaba el titan** y termina con el resto.















Fase 4 ESTABILIZADORES

LOCALIZACIÓN: Dunedin House, Stockton (UK). TIPO: Recolección.

ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppressor, Swarm, Excop.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Nitro, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Transpulse, Trojax, Weapon Energy.






El **reactor Tolchok está a punto de alcanzar la temperatura de fusión.** Para evitarlo has de **echarle unos cristalitos que encontrarás por el camino.**



Desde la salida, sube hasta el **tercer piso de la central, y entra por la única puerta que se abre,** hasta dar a una sala con **golden power pod** y otras porquerías que has de barrer. Una nueva puerta te da oportunidad de liquidar a unos hunters. Abre cualquiera de las otras dos puertas y, previa escabechina, recoge el **primer cristal.** Vuelve al vestíbulo de la tercera planta y toma el camino sin puerta. **Al final está el reactor. Ponle el vidrio y se desbloqueará la puerta** que hay al final del pasillo del segundo piso. Tras ella un **pasillo radiactivo alberga la llave de la reja** que guarda el **segundo cristal. Depositalo** de nuevo en el reactor y quédate en el tercer piso, donde la puerta que quedaba se abre y te lleva hasta otro pasillo radiactivo y el **tercer cristal.** Repite la operación del reactor y baja al primer piso. Aquí te espera Excop: ponle un poco nervioso y se suicidará. Tras él, sólo te queda coger el **cuarto cristal.** Y el **último** está tras la puerta del techo de la cúpula. Cógelo, llévalo al reactor y misión cumplida.

Fase 5 BABALAS

LOCALIZACIÓN: Asia.

ENEMIGOS: Manmeq, Maldroide, Acorazado, Cristal de Energía, Ramqan.

•Las viejas amistades hay que cuidarlas con esmero, así que no estará de más ir visitando, cual motorista de Telepaliza, a aquellos indeseables con los que tuviste un contacto más estrecho anteriormente. Entiéndase todos los jefes finales.





•MANMEQ
Tienes que cargarte a toda su guardia pretoriana y después atacarle desde arriba hasta que diga basta. La diferencia con la vez anterior es que cuando sientas que va a caer, **en lugar de coger el homming beacon,** has de **accionar dos palancas que se encuentran en sus aposentos.** Cuando lo hayas hecho, al bueno de Manmeq se lo tragará la tierra.

•MALDROIDE
Al igual que en la ruta media, lo primero que has de hacer es **extinguir todo atisbo de vida en las inmediaciones,** recoger armas pesadas y esperar a que Maldroide salga a ponerte al día de los cotilleos que corrieron en tu ausencia. **Cuando asome de su guarida, le estás dando palos** hasta que se disuelva en neutrinos.

•ACORAZADO
Después de tu última visita, los mecánicos tuvieron que echar el resto para dejar operativo al pobre acorazado, y en los últimos retoques están cuando la pobre criatura te ve llegar de nuevo. La triste historia se repite y tras **cargarte las cuatro pulse turret que lo atan,** el susodicho vuelve a salir echando chispas y cometiendo los mismos errores. Tú, detrás de él hasta el fin del mundo si hace falta, y por el camino le vas dando caña. Como el desgraciado se las ve venir, **intentará esconderse en una sala aledaña,** reacción infantil donde las haya pues en este infame lugar hallará la muerte. Para evitarle más sufrimientos, acciona la palanca en el primer vestíbulo justo cuando él esté pasando. De esta manera, **las cuchillas que hay en el pasadizo lo chafarán** y el siniestro será total.

•CRISTAL DE ENERGÍA
Una nueva matanza de ésas que resultan familiares. Por si no recuerdas, las **cuatro salas que encontrarás han de quedar como un solar** para que se abra la puerta de acceso a la estancia donde se encuentra el cristal de energía, y un nutrido grupo de secuaces que has de pasar a cuchillo para darle caña al cristal. A medida que le caen los tiros, comienza a dar vueltas y a echar humo.

•RAMQAN
Además de ser el más antipático de todos tus enemigos, Ramqan es la última pieza que te queda para liberar la Tierra de la F.D.M. Esos saltitos que da ponen histérico al más pintado. De todos modos, tú sabes cómo ponerle nervioso. El muy cobarde, cuando la cosa se le complica, **intenta buscar refugio en el subsuelo,** pero esta vez podrás seguirle hasta su cloaca-dormitorio. Una vez allí, **sumérgete en el líquido asqueroso que lo rodea, dispara contra las cuatro palancas y lo habrás mandado de cabeza al infierno. Ya está, ya eres un héroe.**







¡LLEGA EL FINAL DE LA 1ª ÉPOCA!







ANIME VIDEO

El viaje de nuestros amigos ha finalizado con éxito y es el momento de volver a casa, pero Baby ha llegado antes que ellos...

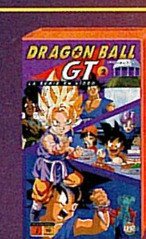
a la venta a partir del 16 de Diciembre

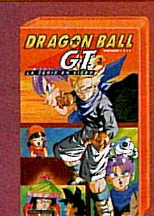
¡RESÉRVALAS YA!



Ya disponibles


Dragon Ball GT 1


Dragon Ball GT 2


Dragon Ball GT 3


Dragon Ball GT 4


Dragon Ball GT 5


Dragon Ball GT 6


Dragon Ball GT 7


Dragon Ball GT 8


Dragon Ball GT 9

COMPLETA TU COLECCIÓN







ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS



Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Valdeman / Original i Copia

COMENZAMOS LA CACERÍA

Aquí comienza una de las aventuras más peligrosas de tu vida. En Turok 2 sabes cuando entras, pero no la forma en que vas a salir. Por eso, para que no te saquen con los pies por delante y metido en una caja de pino, lo mejor será que sigas nuestra guía.



FASE 1: PORT OF ADIA

BALIZAS DE SOCORRO: 3 REHÉNES: 4

Llegas a este puerto minutos después del final de una batalla, y para tu desgracia, los vencedores han sido los dinosoids. Ahora andan por todas partes, están como locos por cobrarse su botín en carne, y si es carne humana bien fresca, mucho mejor.

BARRILES EXPLOSIVOS





Siempre que veas un barril, dispáralo para que abra un hueco en la pared. Puedes comenzar practicando con éste del principio.

LA PRIMERA BALIZA

Dentro del agujero de la pared que hay al inicio, **en la zona del agua, está la primera baliza** de socorro. El **fusible** que la pone en marcha lo encuentras entrando por el **pasillo que se abre al explotar el barril que está a su izquierda** (el del cuadro de aquí arriba).



ABRE TODAS LAS PUERTAS





A lo largo de toda esta fase te encuentras **palancas que abren puertas.** Ten cuidado, porque al hacerlo a **menudo aparecen enemigos** que te atacan de improviso.

¡LIBERTAD PARA LAS NIÑAS!





Ésta es la primera niña que encuentras en "Port of Adia", pero de momento no puedes llegar hasta ella. Para **liberarla tienes que rodear la jaula y subir al piso superior,** donde hay una palanca. Activándola se abre la jaula que la mantiene encerrada, y **baja una pasarela que te permite alcanzarla.**

HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN: *Mira siempre detrás de las puertas que abras, porque encuentras cargadores y otros items.*

EL MÁS LISTO DEL LUGAR



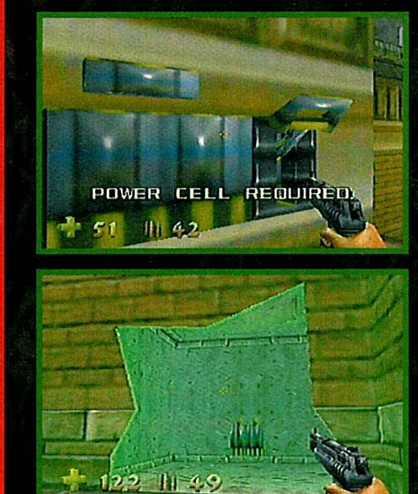




Detrás de esta caja **se esconde un dinosoid** que demuestra la elevada inteligencia artificial que tienen ahora los enemigos. Es casi imposible acabar con él desde abajo, y además te tira bombas constantemente. **Mejor sube por la escalera de la izquierda y cárgatelo desde arriba.**

MIRA EN LAS CAJAS





Junto al primer barco encuentras otra baliza encima de este grupo de cajas. Para **coger el fusible** que la pone en funcionamiento tienes que **disparar a un barril que abre un agujero en la pared.**



¡MALDITOS ENANOS!: *Ten mucho cuidado con estos "bichejos", porque te pueden dejar sin vida en un periquete. Son tan pequeños y se mueven tan rápido que es muy difícil acertarles.*





UNOS SECRETILLOS: *En la zona donde están los barcos hay dos maneras fáciles para ganar items. Dispara al barril que hay encima de la torre, y también a las redes que cuelgan de las grúas.*

LA ÚLTIMA BALIZA







También en el **área donde están los dos barcos se encuentra la tercera y última baliza** de socorro. El **dispositivo está detrás de estas cajas**, y para encontrar el fusible **tienes que matar al enemigo que te espera encima de la rampa.** En la puerta que se abre detrás suyo hay una **palanca**, **que a su vez abre otra puerta que está al pie de la rampa.** Allí, por fin, se encuentra el fusible.

TUROK, EL RESCATADOR







Un sistema de palancas y puertas te llevan hasta la **segunda niña.** Antes de bajar donde está la jaula, **cárgate a los dos dinosoids** que hay allí. Entonces **aparece el interruptor que libera a la niña.**

TRAS LA CASCADA



Subiendo a la parte de arriba en la **zona del estanque,** será fácil **llegar de un salto hasta la palanca** que abre una pared secreta detrás de la cascada. Allí se encuentra escondida una **llave del nivel 3.**



FUEGO HACIA ARRIBA: *En la parte superior de la zona del estanque tienes que matar a los enemigos que te disparan desde arriba para que se vaya abriendo el camino.*



PASADIZO SECRETO: *En la zona donde están las dos estatuas aladas, busca en una de las esquinas dos interruptores que abren un pasadizo secreto a través de la cascada.*

¿DONDE ESTÁ LA TERCERA NIÑA?



Cuando entras en la **zona de las dos estatuas aladas,** a la derecha verás una **escalera rota.** Subiendo por las columnas puedes llegar hasta ella y **activar el interruptor que hay arriba.** Entonces se abre una serie de pasadizos a la izquierda que te llevan hasta la jaula donde está la tercera niña. Ten cuidado con los enemigos que aparecen.





CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
MEMORY CARD 256 Kb
750 Pts.*
MEMORY 64
256 Kb
CARTE DE SAUVEGARDE
256 Ko NINTENDO 64TM
* Precio aplicable realizando una compra superior a 5.000 pts. en productos Nintendo 64.
PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
COPA DEL MUNDO FRANCIA´98
3.990 Pts.
VOLANTE PER4MER RACING WHEEL
6.490 Pts.
V-RALLY EDITION 99
V-RALLY´99 EDITION
8.990 Pts.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/12/98 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

DE TEJADO EN TEJADO





En este lugar puedes saltar por los tejados de las cabañas para **coger una cruz roja** que te **rellena la energía a tope.** También desde allí llegas hasta una **palanca que abre una puerta abajo.**

¿CÓMO BAJA ESA ESCALERA?





A primera vista, no hay forma de que baje esta escalera, y tampoco puedes llegar a ella saltando. Tienes que **activar varias palancas que hay en las casas, y arriba está una llave del nivel 2.**



LECCIÓN DE PUNTERÍA: *Esta zona es de las más difíciles, porque está llena de enemigos que te disparan desde la lejanía. Para acabar con ellos rápidamente, trata de apuntarles a la cabeza.*



SACA TODO TU ARSENAL: *Para acabar con los enemigos que hay en esta sala necesitas las armas más potentes que tengas. El tek bow o el shotgun son suficientes, pero cuida tu munición.*

MISIÓN CUMPLIDA





La **palanca que hay encima de estas cajas** (también en la zona de las cabañas) abre una **puerta secreta** detrás suyo que te lleva hasta una **nueva prisionera.** Cárgate desde arriba al enemigo que pasea por abajo, y después ábrete camino hasta la palanca que libera a la niña. Luego aparece un teletransportador que te lleva otra vez fuera.

CON UÑAS Y DIENTES



Tu **última tarea** en la primera fase consiste en **defender este tótem** del ataque de una manada de dinosoids. **Usa el shotgun** para acabar con ellos de un tiro, y hazlo preferiblemente desde lo alto. Si te quedas sin balas, **al pie del tótem** hay más cartuchos.

¿Has salido vivo de la primera fase? Enhorabuena, pero no te relajes. El mes que viene nos vemos en "River of Souls".



www.centromail.es

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

¡El Juego más esperado del año!

Reserva ahora tu juego y obtendrás fantásticos regalos y 3 descuentos increíbles:

- Una guía de traducción
- Una guía de trucos
- Una cartera exclusiva de Zelda
- Un poster de Zelda
- 500 ptas. en la compra de una consola Game Boy Color
- 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España
- Y otro descuento de 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España





8.490 PTAS

NINTENDO64

¡Corre a tu Centro MAIL más cercano o llámanos por teléfono al número 902 17 18 19 para realizar la reserva!

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 4 DE DICIEMBRE)

GAME BOY Super Nintendo

GAME BOY COLOR





12.990

GAME BOY POCKET



8.990

VERDE
AMARILLO
AZUL
ROJO

GAME BOY CÁMARA



8.690

GAME BOY PRINTER





9.490

GAME BOY PRINTER PAPEL



1.490

GAME BOY



6.990

OFERTA GAME BOY

GAME BOY POCKET COLORES







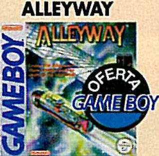






8.990





ALLEYWAY — P.V.P - 2.990

ASTERIX & OBELIX — P.V.P - 3.990

BIONIC COMMANDO — P.V.P - 3.490

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — P.V.P - 4.990

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE — P.V.P - 3.990

BUST-A-MOVE 3 DX — P.V.P - 4.990







CASTLEVANIA LEGENDS — P.V.P - 5.790

DONKEY KONG LAND 2 — P.V.P - 3.990

GAME & WATCH GALLERY 2 — P.V.P - 4.990

GARGOYLE'S QUEST — P.V.P - 3.490

GOEMON (MYSTICAL NINJA) — P.V.P - 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER — P.V.P - 5.890





KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE — P.V.P - 5.890

LA SIRENITA — P.V.P - 4.490

MICKEY'S DANGEROUS CHASE — P.V.P - 4.490

MONOPOLY — P.V.P - 5.890

MULAN — P.V.P - 5.990

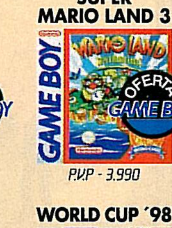
NBA JAM '99 — P.V.P - 5.990











PEQUEÑOS GUERREROS — P.V.P - 5.990

POCKET BOMBERMAN — P.V.P - 4.990

QUEST FOR CAMELOT — P.V.P - 5.990

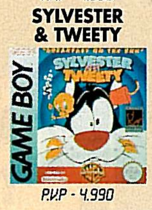
ROGER RABBIT — P.V.P - 4.490

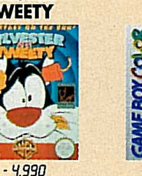
STREET FIGHTER II — P.V.P - 3.990

SUPER MARIO LAND 3 — P.V.P - 3.990

















SUPER RC PRO-AM — P.V.P - 3.990

SYLVESTER & TWEETY — P.V.P - 4.990

TETRIS DX — P.V.P - 4.990

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — P.V.P - 5.990.

V-RALLY — P.V.P - 4.990

WORLD CUP '98 — P.V.P - 5.490



ALADDIN — P.V.P - 6.990



DONKEY KONG COUNTRY 3 — P.V.P - 5.990 — OFERTA



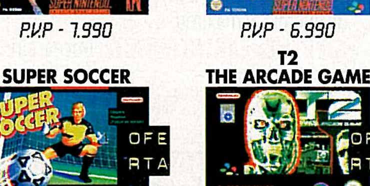
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 — P.V.P - 6.990

LUFIA — P.V.P - 7.990

MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY — P.V.P - 6.990



MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST — P.V.P - 6.990



SUPER MARIO WORLD 2 — P.V.P - 5.990 — OFERTA

SUPER METROID — P.V.P - 5.990 — OFERTA

SUPER SOCCER — P.V.P - 4.990 — OFERTA

T2 THE ARCADE GAME — P.V.P - 4.990 — OFERTA





www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n NUEVO CENTRO
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 N. CENTRO

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Pza. Tetuan, 30 NUEVO CENTRO

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona
• C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
• C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 NUEVO CENTRO
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

¡Los primeros! ¡Los más baratos!

trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

MISSION:IMPOSSIBLE

Ya tenemos los trucos buenos para la versión PAL española. Nos ha costado, pero os podemos asegurar que funcionan, y con muy buenos resultados. Has de ejecutarlos en la pantalla donde aparecen las zonas que incluye cada nivel, justo después de donde eliges el nivel de dificultad. Una vez allí pulsa estas combinaciones. Si lo haces correctamente, oirás un "bueno, eso está mejor" de boca de Ethan.

- **C-abajo, C-arriba, L, C-izquierda, R:** modo cabezas grandes.
- **C-izquierda, Z, C-arriba, Z, C-abajo:** modo Benny Hill, todo va muy rápido.
- **C-abajo, R, L, Z, C-arriba:** cuerpos grandes.
- **R, C-abajo, Z, R, C-abajo:** cuerpos pequeños.
- **R, C-abajo, Z, C-abajo, R:** Energía ilimitada.
- **C-arriba, C-izquierda, Z, L, Z:** toda la munición que quieras.
- **Z, C-abajo, Z, C-arriba, L:** modo "dibujos animados".
- **C-abajo, L, L, C-arriba, C-derecha:** modo cabezas muy grandes.
- **C-abajo, Z, C-derecha, C-izquierda, R:** modo pies grandes.
- **R, L, C-derecha, C-abajo, C-izquierda:** nueva pistola.
- **C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, R:** consigues un UZI.
- **R, L, C-derecha, C-izquierda, C-abajo:** pistola con silenciador.





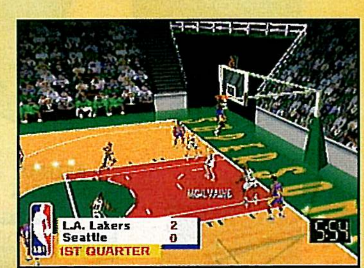




KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Este mes, doble diversión en el juego de basket de Nintendo. Porque te vamos a dar la posibilidad de combinar trucos para antes de empezar el juego con otros para que hagas durante el partido. Así podrás jugar con los alienígenas en una pista de discoteca.

- Para sacar a los equipos especiales: Left Field, Nintendo y N64, sólo tienes que **mantener L y pulsar A para entrar en PreSeason.** Búscalos, están detrás de los All Stars.
- Ahora una de Expediente X, con aliens jugando al baloncesto. En el menú principal, pulsa **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start, Start, A, B, A, R, Z.** Pulsa después B para volver atrás, otra vez al menú inicial. Mantén L y pulsa A para entrar en PreSeason. Elige al equipo de Left Field y empieza a jugar. Ya puedes llamar a Mulder o Scully.
- En el menú inicial pulsa **C-derecha, C-derecha, B, R, R, C-abajo, Arriba, Abajo, C-arriba, A y Z.** ¡Jugadores enanos! Y mira, si encima hasta machacan.
- Durante el partido, pulsa **Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start y Z.** El típico modo de cabezones.
- También en juego, presiona **A, C-arriba, Abajo, Arriba, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z.** Como fiebre del sábado noche pero en la pista de basket.





BOMBERMAN HERO

Si quieres acceder al planeta secreto Gossick, tendrás que **conseguir todas las bombas especiales de todos los niveles** y además **una gold medal.** Lo de las bombas parece fácil, pero lo de la medalla...no te quedará más remedio que recoger todo lo que haya en el nivel de forma que tu marcador llegue a cinco.

BANJO-KAZOOIE

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Uno de nuestros lectores más fieles, **Gonzalo Eguíluz,** de **Vitoria,** nos ha recordado que en nuestro número anterior no dimos todos los **"cheats" de Banjo.** Pues sí, Gonzalo, nos faltaba uno, pero bueno por si acaso alguien se lo perdió, vamos a repetirlos todos. Tienes que ejecutarlos en el **castillo de arena de Treasure Trove Cove,** sin transformarte en la cabaña de Mumbo.

- **BANJOBEGSFORPLENTY OFEGGS:** huevos ilimitados.
- **NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY:** plumas rojas infinitas.
- **DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO:** 99 items de Mumbo.
- **ANENERGYBARTOGETYOUFAR:** la barra de energía al máximo.
- **GIVETHEBEARLOTSOFAIR:** bucea sin temor a ahogarte.
- **LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS:** vidas extra.
- **AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO:** plumas doradas infinitas.

NHL 99

Introduce los siguientes códigos en la minipantalla de passwords, que aparece dentro de Options.

- **BIGBIG:** jugadores enormes.
- **BRAINY:** ahora las cabezas son gigantescas y deformes.
- **FREEEA:** dos nuevos equipos, los EA Blades y los EA Storm.
- **FAST:** todo va a la velocidad del sonido.

Y luego nos sabemos un truquito para **elegir con qué sonido queremos disfrutar de un gol.** Cuando marques y empiece la repetición, **pulsa Z** para cambiar de sonido. Mantenlo hasta que encuentres el que te guste, y de paso descargarás una vibración en el Rumble del oponente.





GASP!

Si te han entusiasmado los enemigos finales, ahora mismo te vamos a dar un truco para jugar con/como ellos. En la pantalla del título, ésa donde una voz apocalíptica suelta aquéllo de GASP!, pulsa **A, B, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba para luchar con Reiji.** Y si prefieres a Gouriki, pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.**

El color de los trajes de los luchadores también puede cambiar. Antes de elegir, **mantén L y ve rotando con la cruceta digital.**

Puedes activar opciones extra en el modo **"create a player".** Acábate el juego en el nivel más difícil. Elige "create..." en el menú y... para los chicos un buda de plata, y para las chicas un personaje estilo Dural, de Virtua Fighter.

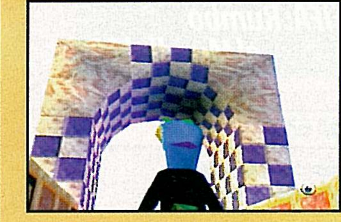


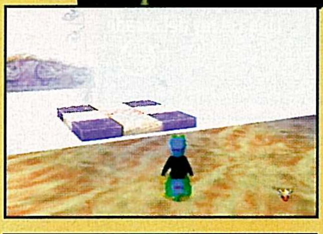
GEX 64



Para empezar, nada mejor que un superpassword con el que conseguir **99 vidas y todos los mandos a distancia.** Toma nota: **M758FQRW3J58FQRW4!**

Y ahora vamos a contarte **cómo acceder al stage de Titanic.** Nada más empezar el juego apareces cerca de un gran arco (mira la pantalla que hemos sacado). Sube por él y busca arriba una plataforma, pero no saltes. Date la vuelta y sube por el lado contrario. Te hemos llevado arriba del todo. Salta y ve hacia el cartel que da entrada a la fase.









AEROGAUGE

Truco definitivo para este excitante arcade de velocidad. Te pone en bandeja todas las naves, incluido el mando de N64, y circuitos ocultos o no del juego. Necesitas conectar dos mandos. **En el primero pulsa Start** hasta que aparezca el mensaje "Push Start". En ese momento, **en el mando 2 mantén C-abajo, R, L, Z a la vez.** Suelta todos los botones y **pulsa rápidamente Start o A en el primer mando.**

NHL BREAKAWAY 98

Hay tres equipos escondidos en este cartucho. Si quieres sacarlos a la luz, porque además resulta que son de lo mejorcito, empieza una exhibición y en la pantalla donde se elige equipo pulsa rápidamente **C-arriba, L, C-izquierda.** Ve moviéndote por los equipos hasta que encuentres a los **NY Acclaim, Iguana y Unknown.**



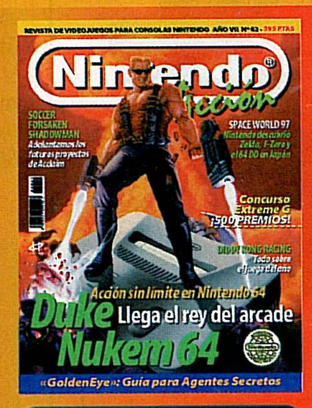
Todos los trucos del mundo...



Diciembre 97

NA 61

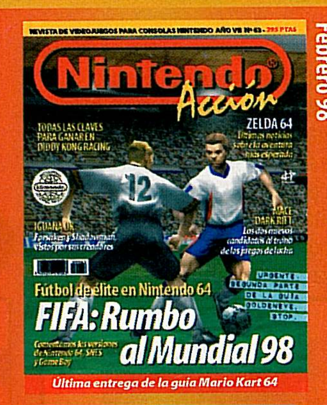
Guías: •Especial Lylat Wars •Blast Corps •Mario Kart 64



Enero 98

NA 62

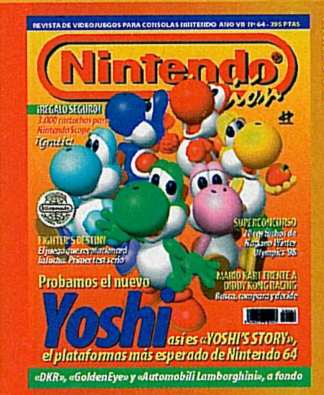
Guías: •GoldenEye •Blast Corps •Extreme G •Mario Kart 64



Febrero 98

NA 63

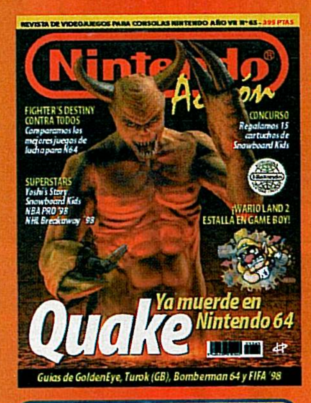
Guías: •Diddy Kong Racing •GoldenEye •Mario Kart 64



Marzo 98

NA 64

Guías: •Automobili Lamborghini •GoldenEye •Diddy Kong Racing



Abril 98

NA 65

Guías: •Turok GB •FIFA 98 •GoldenEye •Bomberman 64



Mayo 98

NA 66

Guías: •Duke Nukem 64 •Turok GB



Junio 98

NA 67

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere



Julio 98

NA 68

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Agosto 98

NA 69

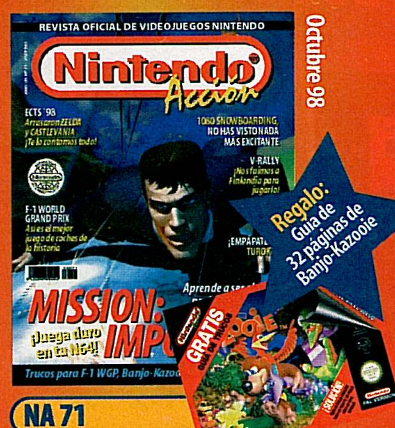
Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Septiembre 98

NA 70

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon •MK4



Octubre 98

NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible



Noviembre 98

NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis´n World

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

PERIFÉRICOS

NUEVO PAD G64

Leda Media Products presenta su nuevo mando de control para N64.





El G64 es un joystick de diseño muy ergonómico, que se adapta rápidamente a nuestras necesidades. Viene equipado con cámara lenta, "autofire" y turbo, y cuesta 3.990 pta. Además salen a la venta dos modelos, uno con la carcasa blanca y otra transparente de lo más atractivo. Lo distribuye New Software Center (Tel. 91 359 29 92).

MERCADO

BIENVENIDA, DIFINTEL-MICRO

La cadena francesa de tiendas de videojuegos desembarca en nuestro país.

Las nuevas tiendas de Difintel se encuentran en los centros Alcampo de Sant Boi (Barcelona), Alcalá de Henares (Madrid), y Alboraya (Valencia); en el Centro Caprabo de Castelldefels (Barcelona); y en la Calle Celanova 9, en Madrid. Si pasáis por cualquiera de ellas, vais a encontraros con algo más que una simple tienda. Sus responsables pretenden ofrecer un trato personalizado al usuario, que incluye la oportunidad de probar los juegos y de recomprar los cartuchos viejos. Difintel-Micro prevé la apertura de 50 tiendas más en nuestro país a lo largo de 1999.

JUGUETES ELECTRÓNICOS

BIZAK LANZA EL GIROZAK

¡¡Ha exprimido las neuronas de medio mundo y ahora quiere hacer lo mismo con las nuestras!!



Es un juguete de alta tecnología que pondrá a prueba nuestros reflejos como ya ha hecho en medio mundo. Está basado en un sensor de movimiento por gravedad que detecta hacia dónde diriges sus "brazos", y te pide de viva voz que sigas sus órdenes. Que pueden ir desde colocar cierto color en una posición concreta a seguir un orden estilo "Simón", o reproducir una secuencia previa de números. Y todo a un ritmo trepidante y con una música rapera de fondo. Si os mola el asunto, podéis encontrar Girozak en jugueterías y grandes superficies, a un precio aproximado de 7.000 pta. Para más información, contacta con BIZAK (Tel. 94 412 15 00).

PERIFÉRICOS

GAMEBOOSTER



Con este aparatito podrás jugar con tus cartuchos de Game Boy en Nintendo 64.

Centro Mail ha puesto a la venta "GameBooster", un adaptador "mágico" que nos permitirá utilizar nuestros cartuchos de Game Boy en Nintendo 64. Sólo tenemos que insertar el juego que queramos en el espacio destinado del GameBooster, y luego colocar el adaptador en la ranura de cartuchos de la consola. Fácil, y muy útil. Además, GameBooster incluye trucos para algunos juegos y nos ofrece la posibilidad de buscar los nuestros propios. Si deseas más información, puedes contactar con Centro Mail (Tel. 902 17 18 19).



NOVEDADES

¡COMPRA YA TU "MARIO PAK"!

Nintendo España te lo pone fácil: Nintendo 64 + Super Mario 64, sólo 19.900 pta.

La gran N española ha lanzado un órdago a la grande al mercado de videojuegos, poniendo a la venta un nuevo pak de Nintendo 64 que incluye consola más «Super Mario 64» por sólo 19.900 pta. El nuevo precio equivale directamente a que te regalan el cartucho de Mario, así que no sabemos qué haces ahí, pensándotelo con cara de interrogación. ¡Es la oferta de tu vida!, ¡aprovéchala, hombre!



PERIFÉRICOS

RACE 64 SHOCK 2

El nuevo volante + pedales cuesta 12.990 pta.

El Race 64 Shock 2 cuenta con palanca de cambios tipo F-1, diez botones delanteros y dos traseros, un pad para desplazarse por los menús, y dos motores situados en la base que vibran como un Rumble en los juegos compatibles. La compañía Guillemot se encarga de ponerlo a la venta. Puedes contactar con ellos en los teléfonos 93 544 15 00 y 94 315 70 00.

DISTRIBUIDORAS

NACE INFOGRAMES ESPAÑA S.A.

La compañía anuncia además la integración de Arcadia Software en su estructura.

Pues ya lo sabes. Finalmente se cerró el proceso de compra de la distribuidora Arcadia Software por parte de Infogrames Ibérica, y ambas han pasado a integrar Infogrames España. La nueva dirección de la filial de la compañía del armadillo es, toma nota: C/Arrastaria s/n Nave 12, Polígono Las Mercedes 28022 Madrid. Tel. 91 329 42 35. Fax. 91 329 21 00. Por cierto, aprovechamos para felicitar a Infogrames en su 15 cumpleaños. Ya sabemos que lo han celebrado por todo lo alto en el "Club Med" de Sicilia. Pues eso, que sigáis otros 15 y muchos más.



TIENDAS

NUEVA TARJETA CENTRO MAIL

Ofrece descuentos, promociones especiales, eventos sólo para socios...

Para conseguir esta tarjeta tan especial, sólo tienes que pasarte por cualquier Centro Mail y rellenar un formulario. En pocos días recibirás en casa esta supertarjeta, que te abrirá una nueva puerta al mundo de los videojuegos: conseguirás descuentos en tus compras, participarás en promociones especiales, acudirás a actos sólo para socios. Si deseas más información sobre la tarjeta, ponte en contacto con Centro Mail (Tel. 902 17 18 19).



INTERNET

«F-ZERO X» Y «ZELDA», YA EN LA RED

Los encontrarás en http://www.fzerox.com, y en http://www.zelda64.com

Nintendo América ya ha puesto en marcha los "webs" oficiales de «Zelda 64» y «F-Zero X». En el de Link puedes encontrar un completísimo informe sobre el origen de la leyenda, muchas pantallas y "reviews" del juego. El de F-Zero nos impactó con su diseño vanguardista y original funcionamiento, pese a la cantidad de problemas técnicos que sufrimos.

NOVEDADES

GAME BOY COLOR

Dos modelos, un mismo precio: 12.990 pta.



El día 23 de noviembre se pone a la venta la nueva Game Boy Color. En concreto el modelo Color Purple (izquierda en la imagen). Una semana más tarde Nintendo España lanzará la versión Clear Color Purple, que como podéis ver tiene una atractiva carcasa transparente. El precio de ambos modelos será el mismo, porque lo único que los diferencia es el envoltorio. Y ya sabéis, 100% compatible con todos vuestros juegos de Game Boy.

PERIFÉRICOS

LIGHT MAX 2 PARA GAME BOY

Es una lupa con iluminación para la portátil.

Más madera para Game Boy. Nintendo España pondrá a la venta el 14 de diciembre un nuevo periférico para la portátil: Light Max 2. Se trata de una lupa con iluminación para que jugar a oscuras no sea un problema. Light Max 2 es compatible con la Pocket y con la nueva Color.

OFERTAS

NUEVO PRECIO PARA «DKC3»

También se incorporan nuevos juegos de Game Boy a la línea Classics de Nintendo.

Esto les va a interesar a los usuarios de SNES. Uno de los mejores juegos para la 16 bits, «Donkey Kong Country 3», se ha incorporado a la línea Classics de Nintendo y su nuevo precio pasa a estar por debajo de las 6.000 pta. También algunos juegos de Game Boy se han pasado a esta línea: «Street Fighter 2», «DKL2», «RC Pro-Am» y «Asterix y Obelix».

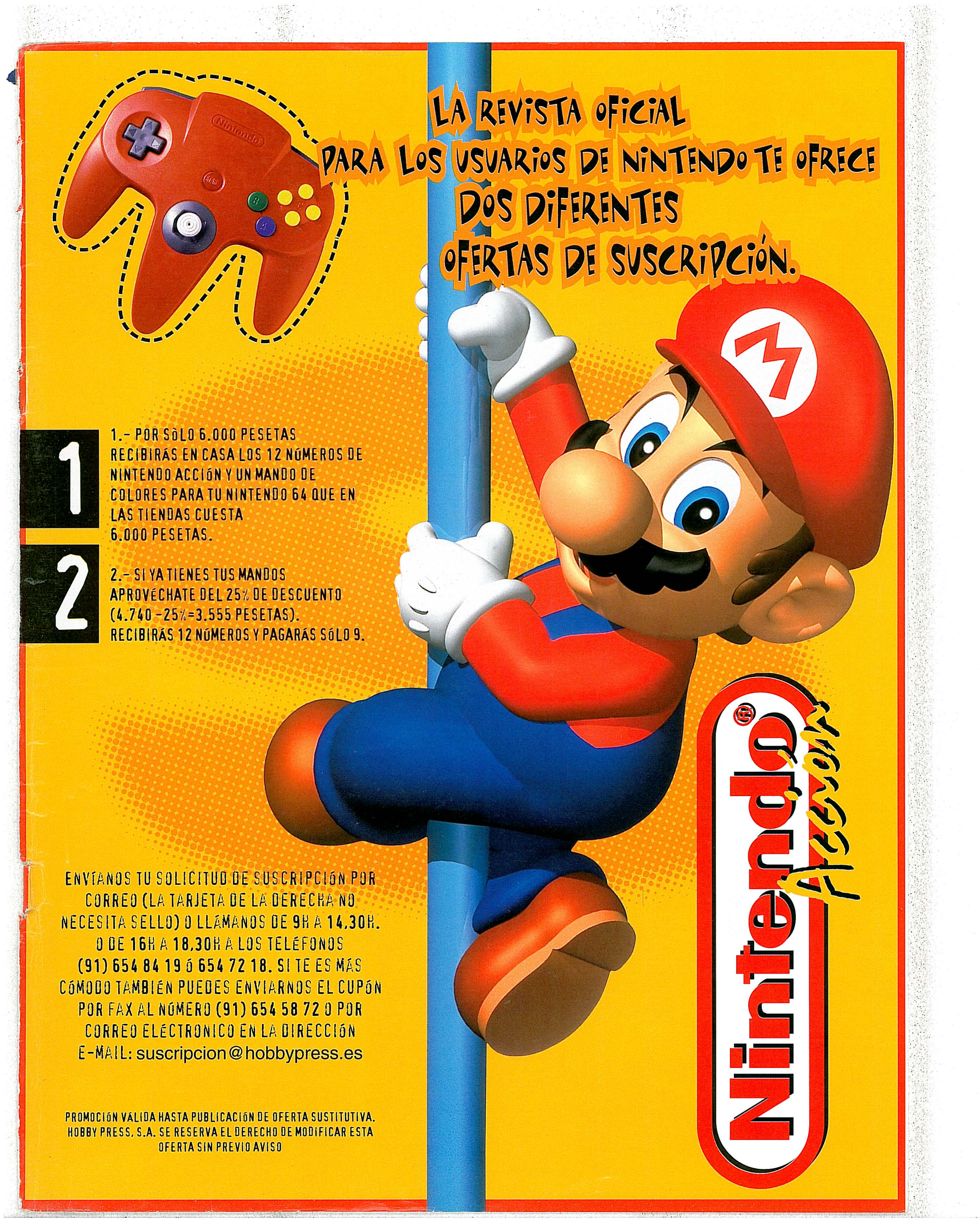
La novedad del mes



«MORTAL KOMBAT 4», POR FIN DISPONIBLE PARA N64

Se acabó la espera. Ya está aquí el superjuego de Midway. Su precio: 10.990 pta.

Con algo de retraso, GTI Interactive ha lanzado en España «Mortal Kombat 4», sin duda el mejor juego de lucha para la Nintendo. Esta entrega presenta los combates en tres dimensiones y entre sus ofertas destaca la presencia de 15 luchadores, la introducción de nuevos golpes y fatalities, y el exquisito nivel de jugabilidad. Lo comentamos en el número 70 de NA, donde recibió una nota de 94.



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción